掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.196

强作袭来

雷顿教授对逆转裁判 3DS

专题企划

掌机冬之阵

——历年掌机年末商战回顾

288页大容量改版

攻略透解

终极军团 3DS

纸片马里奥 超级贴纸 3DS

口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫 3DS

特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2 PSV

赠品 《纸片马里奥 超级贴纸》卡套

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式：只要在2013年1月9日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第198辑上公布，敬请关注。

一等奖

1名

北通动力堡垒移动电源BTP-6375

1名

北通潘多拉智能双核手柄

二等奖

2名

capdase PSV 经典硅胶包

2名

capase PSV 便携包II

2名

capase PSV 真皮包

三等奖

1名 北通原生铜 HDMI高清线

1名 北通原生铜 MICRO微型数据线

1名 北通原生铜 苹果数据线

1名 北通原生铜 MINI迷你数据线

1名 北通源动力 便携充电器

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

北通 BETOP

LING LI DIGITAL 零励数码

《掌机王SP》第194辑中奖名单

大奖 2名 电池、手柄

临安市	何雨健
上海市	杨雪

幸运奖 5名 掌机周边

崇左市	姜植钧
上海市	荣志明
银川市	王奕文
绍兴市	张启斌
南通市	朱鑫嘉

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

《掌机王ESP》第194辑 DVD问答—中奖名单

玉林市	陈思
东莞市	戚振铭
沈阳市	汪亮

3名

capdase PSV 硅胶边框套装

答案：A

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

强作袭来
P10
《雷顿教授》&《逆转裁判》两大系列回顾
现实还是虚幻？
异世界的魔女审判将由你来逆转！
雷顿教授对逆转裁判
3DS

攻略透解
P136
友情、努力与胜利！
爽快动作射击游戏等你加入！
系统解析
终极军团
3DS

攻略透解
P188
无穷奥妙的平面世界
PAPER MARIO
系统详解
流程攻略
纸片马里奥 超级贴纸
3DS

攻略透解
P204
系统详解
主线流程
非主线迷宫攻略
口袋乐园建设攻略
道具资料……
一起来口袋妖怪的迷宫世界探索吧！
3DS
口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫

专题企划
P53
历数掌机界年末的恩恩怨怨
掌机冬之阵——历年掌机年末商战回顾

CONTENTS

掌机王Sp VOL.196

封面画师：MILK
封面设计：咕噜

目录

口袋光环 VOL.196

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

http://www.tudou.com/programs/view/wVvyPjri46g/
密码：kdghzgf

卷首特报

行货赶在“末日”前 神游iQue 3DS XL评测 4

强作袭来

雷顿教授对逆转裁判 10

专题企划

掌机冬之阵——历年掌机年末商战回顾 53

掌机情报站

掌机情报站 68
Lancer专栏 72
Darkbaby专栏 73
游人望远镜 74
掌机销量榜 76

黄金眼

黄金眼 78
黄金眼REVIEW——超级弹丸论破2 再见绝望学园 80

便携领域

情报室 82
软件园 85
游戏坊 86
周边屋 87

三次元空间

3D短波 88
下载推荐——拉与落 90

PlayStation Vita总部

PlayStation Vita总部 92

前线狙击

AKB1/149 恋爱总选举 94
数码宝贝大冒险 100
真・女神转生Ⅳ 104

新作拼盘

英雄VS 107
龙珠英雄 终极任务 108
魔法与科学的群奏活剧 108
卡片战斗先导者 奔向胜利 109
天高云淡 携带版 109
恒星剧场 携带版 110
英国侦探神秘事件 110

游戏一品轩

游戏一品轩 111

掌机软件学院

烧录卡新闻站	115

市场动态

硬件短消息	116
掌机市场扫描	118

特稿

笑容创造企业——任天堂的哲学	120

游戏文化频道

RPG育成系统的构筑剖析	126

攻略透解

终极军团	136
特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2	173
纸片马里奥 超级贴纸	188
口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	204

研究中心

《使命召唤 黑色行动 解密》 HOSTILES模式全3星评价攻关研究	228

下崽工房

火焰之纹章 觉醒	232
新・超级马里奥兄弟2	233
纸盒战机W	234

掌门人

掌门人	236
FAQ电台	244
交流空间	246
小编寄语	248
吐槽记事簿	250

专区地带

动森村委会	253
游戏万花筒	260
游戏美图秀	264
经典主题乐园	266
游俏小筑	268
数码酷	272
轻松日语教室	274
吸血鬼之馆	276
宅回首	278

掌机王自由谈

那些年，我烂尾过的游戏	280
玩家点评	283

其他

火热秘技	284
掌机游戏综合发售表	286
口袋光环 精彩内容导视	288

游戏索引

NDS

NDS胜利之歌 迷人的领袖	112
童书探险记	114
无敌破坏王	111
珠宝专家 埃及的起源2	113

PSP

AKB1／149 恋爱总选举	94
超级弹丸论破2 再见绝望学园	80
刀剑神域 无限之刻	光盘
海贼王 冒险黎明	光盘
恒星剧场 携带版	110
黄昏的禁忌之药 携带版	光盘
火箭飞人	113
魔法与科学的群奏活剧	108、光盘
数码宝贝大冒险	100、光盘
天高云淡 携带版	109
学园战争	112
英国侦探神秘事件	110
英雄VS	107、光盘
纸盒战机W	234

3DS

超高层建造计划 建筑工队	113
恶魔城 暗影之王 命运之镜	光盘
幻想生活	光盘
火焰之纹章 觉醒	232
尖帽子与魔法之镇	光盘
卡片战斗先导者 奔向胜利	109
口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	204、光盘
拉与落	90、光盘
雷顿教授对逆转裁判	10、光盘
龙珠英雄 终极任务	108
新・超级马里奥兄弟2	233
真・女神转生Ⅳ	104
纸片马里奥 超级贴纸	188、光盘
终极军团	136、光盘

PSV

AKB1／149 恋爱总选举	94
使命召唤 黑色行动 解密	228
特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2	173、光盘
瓦尔哈拉骑士3	光盘
维京海盗大战	112

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net.

行货赶在『末日』前 神游iQue 3DS XL评测

虽然曾经有不少掌机玩家在盼望索尼能将PSP正式在国内市场上推出，但直至如今PSV上市已有一年，依然没听见任何消息。不过这并不要紧，我们还有神游嘛，想当年神游的NDSL和NDSi是何其给力。如今神游终于赶在2012年年末在国内推出3DS，而且一来就是加大版的3DS XL，而编辑部也从神游官方入手了这台评测样机，就让小编通过这篇详细评测，为大家解答各种之前读者们想知道的问题，例如游戏的中文化质量、锁区、烧录卡等等。

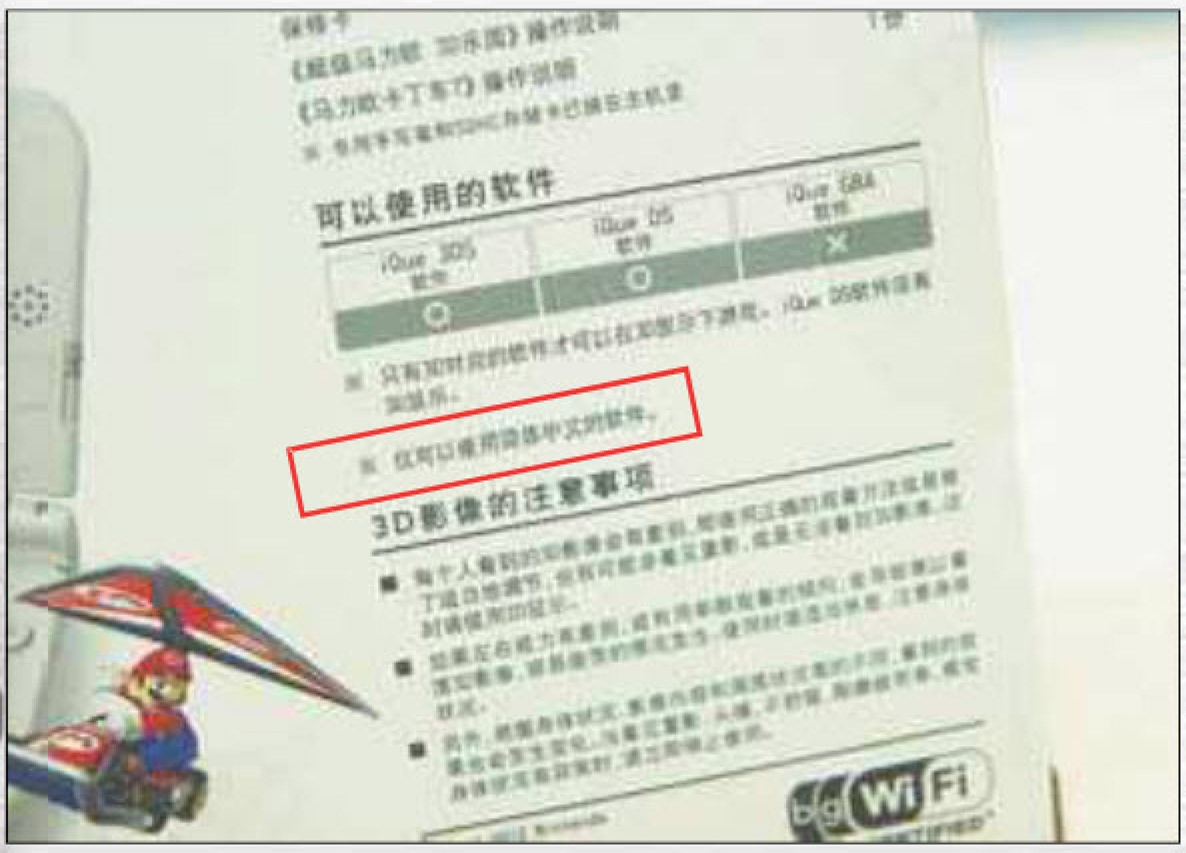
文 酷洛洛　美编 Juxi

产品包装

目前的神游3DS XL都是在SD卡中内置《马里奥赛车7》以及《超级马里奥 3D大陆》两款游戏的。虽然游戏都不是实体卡版，但严格来说目前的神游3DS XL都是随游戏捆绑发售的，加上神游3DS XL的外观设计也是行货所特有的，因此从主机的设计以及两款游戏就成为了包装的主要特征。

▲编辑部入手的这台3DS XL为“马力欧・白”，在包装的正面也印有主机的外观，其实称作“红白色”或许更加贴切。

■侧面特写



▲背面特写，这里已经标有产品的内含物品，另外也明确标有了“仅可以使用简体中文的软件”，也就是日、美、繁体中文游戏均不适用，稍后我们也会进行锁区测试。

▲另一边的侧面特写，其中有这一段字——本产品仅限中国大陆及香港地区销售及使用。原来香港也属于神游3DS XL的销售地区呀，可是为什么不能运行港版的繁体中文游戏呢……

内含产品

产品一览：主机、AR卡、说明书、快速使用指南、保修卡、神游产品认证单、电源适配器，《马里奥赛车7（马力欧卡丁车7）》、《超级马里奥3D大陆（超级马力欧3D乐园）》的简易说明书。另外4G SD卡以及触控笔都安装在主机内。

▲行货的3DS XL电源适配器一开始就支持220V，不像日版的110V（哦对，这次日版3DS LL连电源适配器都没有），请放心使用。

◀内置的4G SD卡为雷克沙（Lexar）出品，和小编白菜最近入手的日版3DS LL相同。

▲中文说明书十分详细。

◀注意神游3DS XL的包装盒上并没有主机编码，只有保修卡和主机对应，因此行货并没有“三码合一”的说法，要也只是“二码合一”。

▲由于内置两款游戏，因此产品中自然有这两款游戏的说明书了，不过说明书都很简单，详细的还是看游戏中的电子版吧。

主机外观：一个字——赞

神游官方询问小编要拿哪一款主机用作评测的时候，小编毫不犹豫地选择里这款“马力欧·白”，原因就两个字——好看！不知道各位读者觉得怎么样呢?

■和马修的日版3DS LL对比一下。

系统中文化体验：很体贴

或许是之前评测过港版的3DS，所以这次评测全中文化界面的神游3DS XL时，小编的热情稍微少了一点。不过各位要知道，这可是全简体中文系统界面哦。无论第一次的开机向导，内里的指引，软件名称、教程等全部都简体中文化，因此玩家不会再有任何借口说看不懂了。之前港版的内置软件名称和我们平时常用的译名有所不同，而这次也不例外，而且是另一个版本（话说中文地区的就不能统一一下么）。另外最让小编满意的，是神游版3DS XL把地区设置也完全本土化了，各位现在可以在自己的个人信息写上自己的所属省份，这个地区在今后的邂逅通信（神游3DS XL则名为“瞬缘”）和全球联机时，其他玩家都能够看得见，玩家不用像用日版的时候一样，拿日本的其他地区当马甲了，很有归属感。另外还有很重要的一点，就是小编并没有发现神游3DS XL的系统中存在eShop的图标，也就是说，玩家目前无法通过网络购买任何游戏以及试玩内容。

▲脸庞射击这里叫做脸空中射击。

▲行货版的邂逅通信翻译作“瞬缘”，因此Mii广场也叫“瞬缘Mii广场”了。

▲内置软件的向导也是十分详细的。

▲地区设置。

►中文化后的瞬缘传说。

▲玩家可以使用拼音输入法输入简体中文，另外神游版还另外提供了日文假名输入（港版并没有此功能）。

Mii广场体验：一切都是字库的错！

作为3DS的内置软件之一，Mii广场是最能体验3DS玩家之间擦身交互的软件。因此这里小编也在这里花更多时间地体验神游的瞬缘Mii广场。然而由于3DS的老大难问题——各地区版本字库不通用。一旦与其他地区的主机，如港版、日版进行邂逅通信时，会经常发现这些玩家的名字显示不全，不过这也是难免之事，因为其他地区的主机与你通信时也同样有类似问题……

内置游戏体验：同样彻底的中文化

虽然内置的《马里奥赛车7》以及《超级马里奥3D大陆》这两款游戏的文字量都不多，但中文版可是一字不漏地给大伙全面中文化，就连其中的电子说明书也不例外。小编也使用了内置的《马里奥赛车7》网战了一番，和其他版本一样，中文版同样连接至任天堂全球网络进行联机，在这里我们一样看了看见来自世界各地的玩家对手。不过碍于文字显示问题，我们依然无法看到正常观看部分玩家的姓名，实在有点遗憾。

■内置的电子说明书同样是全中文说明哦。

▶个别用户名称同样无法显示，不过就不纠结了，因为哪个版本都一样……

美、日版3DS游戏锁区测试：全线崩溃

好吧，当小编知道神游3DS XL只能运行简体中文软件之后，一直不信邪，心想会不会某款游戏有奇迹出现，于是就如图做了一个“淡淡”的忧伤的实验，结果是编辑部所有3DS美、日版游戏全部举白旗。

港版3DS游戏锁区测试：神游“有后着”

接下来我们测试的是港版的三款中文游戏。得出的结果，是只有《塞尔达传说 时之笛3D》能够正常运行，不过在运行过程中小编发现这个游戏有点奇怪之处，首先是封面不同于《生化危机 启示录》和《马里奥赛车7》的中文版，标记的并不是“繁体中文”，而是“中文”，而第二个奇怪的地方……

▶港版3DS运行港版《塞尔达传说 时之笛3D》游戏画面。

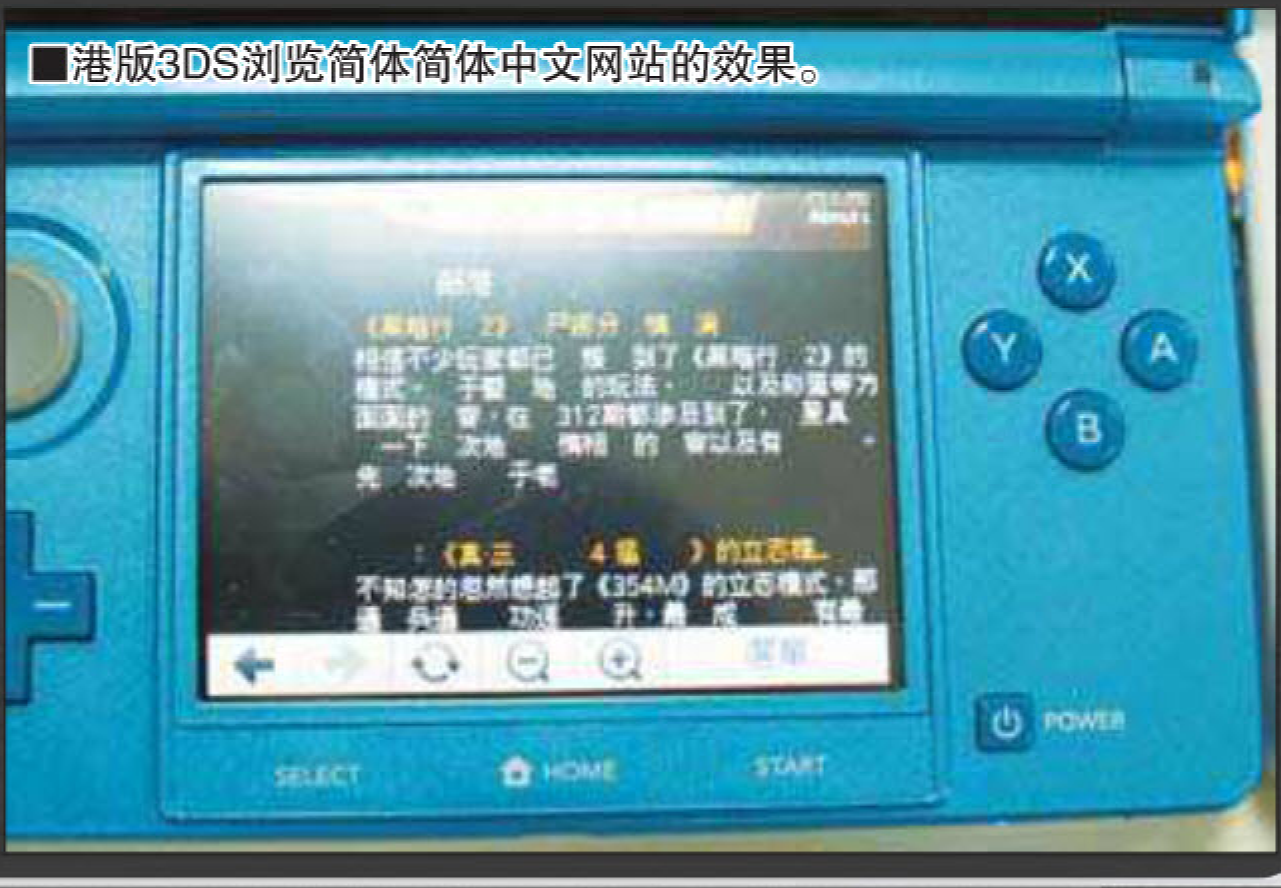
▶神游3DS XL运行港版《塞尔达传说 时之笛3D》游戏画面。

大家是不是发现，从游戏标题到游戏文字内容，完全是另一个版本？答案就是港版《塞尔达传说 时之笛3D》实际是繁简中文双语言版本，也是目前惟一可以同时运行在港版以及神游3DS上的游戏。而游戏过程中也可以发现，本作的繁体中文和简体中文并不是简单地“代码转换”，两个版本在翻译润色上都有很大的差别，看来神游和任天堂都在这游戏上下了不少的功夫。另外也证明了一个问题，今后如果港台版的3DS游戏再存在这样一个“中文”标签封面设计，就代表这款游戏可以在神游3DS XL上运行了。

浏览器测试：神游版最适合国内玩家

不论是日版3DS，还是港版3DS，在浏览简体中文网页的时候都会出现各种各样的文字显示问题。原因都是各地区版本3DS中缺少相应地区文字的字库，基本上港版只适合看繁体中文网页，日本只适合看日文网页。而神游3DS XL呢？没错，它只适合浏览简体中文网页，但也只有它可以正常浏览简体中文网页，下面的图片是日版、港版以及神游3DS XL在浏览我们官方网站（www.ucg.cn）时的对比，这对于国内玩家来说，无疑是神游3DS XL难得的优势。

■日版3DS浏览简体中文网站的效果。



■港版3DS浏览简体简体中文网站的效果。

■神游3DS XL浏览简体中文网站的效果。

NDS游戏卡测试

虽然3DS游戏被分了区，但NDS游戏可是大部分都没有这个说法，小编就拿了编辑部几张NDS游戏卡放进神游3DS XL中测试，除了被锁区的《口袋妖怪 黑（2）·白（2）》，外，其他都能够正常运行的。

▶没有锁区的NDS游戏《超级机器人学园》，测试正常。

◀被锁区的NDS游戏《口袋妖怪黑》，插进入后是没有反应的。

NDS烧录卡测试

第一批出厂的神游3DS LL，系统为4.4.0版本，因此目前市面上兼容4.4.0系统的烧录卡，如DSTWO等等都可以在神游3DS LL上运行，不过随着任天堂发布4.5.0系统，又一大片烧录卡被和谐掉（已经有部分烧录作出相应的更新对策）。不过在本文章完稿之前，小编尚未发现神游3DS XL有4.5.0的更新通知。不过总的来说，神游3DS XL的NDS烧录卡兼容性和其他地区版本的3DS/3DS LL没有区别，说白还是看系统的脸。

▲正常进入DSTWO。

小结

其实从主机本身来说，神游3DS XL的确在各方面都做得尽善尽美：全中文化系统、内置全中文游戏以及抢眼的主机设计。但碍于任天堂的锁区政策，我们无法得知今后神游3DS XL还会支持什么游戏，在竞争力方面变得理所当然地逊色于日版，这也让人十分之不甘心。希望今后神游能够努力争取更多的中文化游戏，让中国玩家能够真正感受行货3DS XL带来的乐趣。在文章的最后，感谢神游对这次评测提供的样机。

文 洋葱 美编 咕噜

レイトン教授VS逆転裁判 特别群众审判

Level-5 和 Capcom 的豪华制作人齐聚一堂，为玩家带来以下精彩访谈。这次的四名重要“证人”，将为我们带来开发过程中的逸闻趣史。该访谈为“强作袭来”栏目的第一环节，访谈后还有《雷顿教授》与《逆转裁判》两个系列的作品回顾，以及最为重头的《雷顿对逆转》攻略透解，让两个系列的推理迷看个痛快。

强作袭来

《雷顿》一方的证人

日野晃博

《雷顿教授对逆转裁判》的总制作人。

福冈县出生。Level-5 公司 CEO，“《雷顿》系列”生父，担任了全系列的剧本创作。

长野拓造

《雷顿教授对逆转裁判》的角色监制

福冈县出身，“《雷顿》系列”角色设计。

证言开始 开始的契机

——是经过了怎么样的一个过程才实现了这两部作品的合作?

日野：是我先去 Capcom 试探的。其实 Level-5 一开始要做掌机游戏时，参考对象就是《逆转》。

——是这样啊，那么最初做的那掌机游戏难道是……

日野：对的，就是指 2007 年在 NDS 上发售的软件《雷顿教授和不可思议之镇》。

——原来如此。对于《雷顿》的诞生，《逆转》可以说是一个不可缺少的存在呢。

日野：《雷顿》的知名度提高之后，我就打算尝试和《逆转》合作，很想和巧先生一起工作，所以向 Capcom 提出了方案。

▲《雷顿教授和不可思议之镇》。2007 年 2 月 15 日在 NDS 上发售的游戏，日本国内发货量累计突破了 100 万，获得了相当多玩家的支持。

长野：日野先生总是在我耳边念“我想要和《逆转》合作啊！”。原本以为这只是个会随时间淡去的梦想，没想到真的实现了。

——日野先生的梦想计划是如何传达给巧先生的呢?

巧：记得那是在制作《幽灵诡计》的时期，有一天公司的

竹下约我去吃烤肉。

——难道说是烤肉改变了巧先生的命运吗?

巧：最初要去高级烤肉店的，不过说是太贵了还是换了一家便宜又近的普通烤肉店。进店之后我被要求坐在了最里面的坐位，想跑都跑不掉哦（笑），然后告知了我与《雷顿》合作的建议。

（众人笑）

巧：现在想想真是有意思的回忆呢。

日野：原来如此，可以用烤肉来收买巧先生啊！

——也就是说吃完烤肉后就马上决定参加《雷顿对逆转》的制作了吗?

巧：不，因为还在进行着《幽灵诡计》的制作。

日野：所以我和竹下一起想法子看怎么能把巧先生从制作团队的中心位置拉出来，因为与《逆转》有关的作品是无论如何都不能缺少他的。

巧：最初担任的是监制的工作。竹下当时要我向 Level-5 进行一个详细的“《逆转》系列”介绍说明。

——原来如此，最初是说明工作啊。

巧：对，一开始我还制作了详细的资料去准备介绍，不过见了面发现似乎没那个必要了。

日野：对啊，因为我太了解这个系列了（笑）。

——说起来，以前询问巧先生关于《雷顿对逆转》的时候，当时巧先生说自己仅仅是纯担任监制而已。

巧：有这回事?

日野：恐怕是因为巧先生对剧本有着非常强的责任感，那个时期巧先生觉得剧本还没有真正完成吧。

巧：确实是那样。当时还为了 1 月的《逆转》十周年活动忙的死去活来，这个活动结束后才全力投入到剧本的制作调整，所以现在总算可以作为《逆转》阵的总导演身分登场。

——说一说这次作为角色设计的涂先生加入的经过吧。

涂：我早期也有听到过类似的传闻，不过当时完全没有想到自己会参加，还事不关己地觉得这计划应该挺棘手。

——后来就接到了通知吗?

涂：嗯，大概过了很长一段时间，我都快要忘了有这么一回事的时候。突然有人跑来和我说要和 Level-5 开会讨论，想要带一点人设过去麻烦我画一点，说得轻描淡写的（笑）。

巧：涂先生就这么不知不觉被坑进队伍了（笑）。

▲ 2012 年 1 月 29 日举办的《逆转》十周年纪念活动中，作为吉他手参加的巧先生。

《逆转》一方的证人

巧舟

《雷顿教授对逆转裁判》

负责《逆转》部分的导演

琦玉县出身，负责“《逆转》系列”的剧本

涂和也

《雷顿教授对逆转裁判》

角色设计／美术监督

兵库县出生。《逆转裁判4》、《新生的逆转》的角色设计师＋原画。

将两个世界融为一体

——这一次将两部作品合为一体的过程感觉如何呢?

日野：Level-5 和 Capcom 都是非常有独创性的公司，所以做这个过程中确实发生了不少的意见摩擦。

——就像巧先生在任天堂的网络发布会上说过的，确实有过“VS”的场面?

日野：如果巧先生有提过的话那应该是真的吧，我记忆中的制作过程倒都是非常愉快的。

巧：因为我整个人都融入制作现场了，日野没看到的地方也发生了不少事呢（笑）。

——巧曾经说过“雷顿教授”是一个制作起来很有意思的角色，有没有和日野先生产生一点竞争的意思呢?

日野：我对巧先生所写的雷顿教授没有一点否定的意思哦，而且我倒是非常期待能够看见巧流的雷顿呢。

巧：说起来当初开会时他们和我介绍了很多关于日野和雷顿的内容呢，现在想想是不是对我有所戒备啊（笑）。

日野：其实我已经做好觉悟了，雷顿教授有可能会被改写的比较《逆转》风格，不过实际看到巧先生的剧本后，感叹他把雷顿的个性把握得很好呢，剧本交给巧先生真是太好了。

巧：如果是《逆转》的角色我大概会写得比较随心所欲，不过毕竟雷顿教授和卢克是 Level-5 的招牌角色，我花了不少心思去体现他们的个性。

日野：要说修改的地方，有一处雷顿教授的台词是“太绝望了根本办不到”，这种马上就放弃希望的行动太不符合他的作风了，所以这一处被我提议修改了，不过修改的也就只有这一处而已，其他都很好。

巧：原来如此……早知道我应该更放开一点多加点自己的喜好进去。

（众人笑）

巧：就和大多数人一样，我心里也有一个雷顿教授的固有形象，让他和《逆转》的角色互动其实做起来还是挺简单的，这一次的互动写得超开心。

——两个作品用同一个世界观，有没有特别冲突或是执着的地方。

日野：这倒没有哦，反倒是为了如何将他们交集在一起考虑了不少东西。

涂: 然后就出现了“从未来开始”这样的建议。

——未来?

日野：要同时表现两个世界，故事需要从不

疑问1 如何看待对方的作品?

——日野先生觉得《逆转》是怎么样的作品呢?

日野：刚才提到我曾经研究过这个系列，说我的分析内容可以吗?

巧：真是让人感兴趣的话题。

（众人笑）

日野：剧本可以说毫无意见非常完美。每个细节都十分用心，看似让人能猜到的内容，却又很快地被推翻的意外展开，情节的安排巧妙有趣，让人无法自拔。这些都给我在制作《雷顿》时提供了很多的参考。

——看来给《雷顿》的制作带来了很大的影响。

日野：不过《雷顿》也有完全不同的部分，那就是“压力管理”的调节部分。

——这指的是?

日野：哦，这是我自己独创的词，意为“让玩家重复类似的行动，终于达成目的时的爽快感”这一部分的控制。《逆转》在这方面做得非常棒，不过我决定转换方向从不同的地方着手，设计成了一种让大家可以顺利游戏不会卡关的方式。

——哦哦，游戏中都会出现类似“下面该做什么”、“下面该去的地方”这样的提示。

日野：对的，也正因为这样的设计，获得了

同的场地开始发生，讨论着讨论着就由时间轴得到了“从未来开始”这一结论。

巧：虽说是两个世界，但也并不是《雷顿》或《逆转》的世界，而是将上海、迪拜这些地方作为候补。为了寻找风格灵感还特意买了旅游指南，当时还说“咱们去迪拜吧！”（笑）

——那不是自己想去玩吧（笑）。

日野：绝对是的哦。

巧：不不，我只是打算取材而已啊！

（众人笑）

——最终是提议去英国了？

巧：对的。

——你们去了吗？

巧：是很想去的……

涂：结果没能去成啊……

日野：没办法，都没有那个时间。

巧：实在是太可惜了。

“魔女审判”和“迷宫城市”

——除了英国外，本作有着中世纪氛围的迷宫城市也作为舞台出现了。

巧：“《雷顿》系列”是以伦敦为舞台，并充满了欧洲古典气息，制作的时候尤其注意控制着这两个关键点。最终选择了迷宫城市，是因为我特别想要做“魔女审判”的关系。

——迷宫城市是从“魔女审判”中诞生的吧。

巧：讨论这一阶段的时期，是想营造一个有古典气息的近未来世界，还制作了有飞空船的背景图。

涂：那是Level-5和我公司讨论世界观的时期，在巧先生提出“魔女审判”之前出现了各种各样的大方向设想。

——说到底为什么会是“魔女审判”呢？

巧：这是从《逆转》视角想出的主意。我想做一个与本篇截然不同的审判风格，就从最偏离本篇的方案去构思，然后就想到了魔女审判。

——原来如此。

巧：不过最重要的并不是“魔女审判”这个名字，而是这个世界是存在着魔法的。魔法世界和现实世界有完全不一样的逻辑，以此可以展开前所未有的特别审判，“魔法”能够让这一次的审判变得充满各种可能性。另外再加上雷顿教授等人的加入，感觉会十分有趣。

涂：既不是《雷顿》也不是《逆转》的世界，我们当时简称“第三世界”。因为巧先生的设想实在是太充满幻想要素了，我们觉得在设计圈套骗局这个方面会有很大的难度，所以提议还是不要太过偏离现实，尽可能做一些让每个人都能够想象到的内容会比较好。

——这一次出现了伦敦或是中世纪风的法庭，这也是参考过实物设计出来的吗？

巧：总之我先搜索了一下“伦敦 法庭”这两个关键字。

（众人笑）

巧：我还搜索了“中世纪 魔女审判”呢（笑）。

喜欢轻松游戏的人群的支持。这一切都是出自于我对《逆转》的尊敬、精心研究所得出的成果。

巧：谢谢日野先生对《逆转》的高评价。

——那么，巧先生又是如何看《雷顿》的呢？

巧：看到系列第一作《雷顿教授和不可思议之镇》时，觉得这游戏的设定真不错。

——为什么呢？

巧：多湖辉先生的“《头脑体操》系列”对我而言可以说是少年时期的圣经。看到一边做着《头脑体操》式解谜，一边发展故事的设定，我感到十分吃惊。买了游戏里面有一半以上的谜题我都记得，玩的时候感觉超级怀念。

日野：《不可思议之镇》中确实收录了很多《头脑体操》的谜题。

巧：没想到数年后竟然能以这样的形式参与到企划中，我还趁机和多湖先生交换了名片哦！

日野：多亏了合作，见到崇拜的人了。

▲2010年10月的“LEVEL5 VISION 2010”中登场的巧先生。

这个题材需要很好把握才能创造出好的作品，我当时也去询问了日野先生他们对这关键字有怎么样的想法。

——你觉得魔女审判独有的乐趣是什么？

日野：和现实世界完全不同的机关手法吧，幻想世界中才存在的各种特别的线索，用它们去解开那独特的谜题是非常有意思的。

涂：只有在这个作品中才能做到的表现手段，希望玩家们能好好享受其中呢。

——在魔女审判中巧先生有特别想让大家注意的场景吗？

巧：魔女法庭的图纹！那个气氛超棒的，雷顿他们再往那里一站会形成非常独特的氛围。用 3DS 的 3D 立体影像观看魔女法庭时，我觉得选择中世纪舞台真的是太好了。原本就是为新作所设立的新舞台，出来的成品比想象中更加有魅力。

涂：为了让这次和以往的《逆转》有差别，在气氛的控制上下了不少功夫呢。

巧：成步堂和雷顿教授放在这样的场景中会成为怎么样的画面，这很令人期待。

日野：给雷顿教授安排了不错的戏份，真是非常感谢（笑）。

▲裁判长迷宫城市的裁判长，身着中世纪风的服装。

▲在“魔女审判”中存在着魔法杖和法庭绘画等系列从来没有出现过的证物。

前所未闻的“群众审判”

——这次的焦点之一“群众审判”是怎么想出来的？

巧：考虑到中世纪的裁判时，就想象了把村民们推到证人席，让他们随心所欲发言的情景。听了一个人的证词后其他人会做出反应从而得到新的情报——大概是这样的感觉。中世纪的裁判总会让人有一种“无法地带”的感觉，在这种气氛中不断地有证人加入旁听席、证人们开始作战会以，带动整个法庭的气氛。

——简单概括这个系统的话，就是“混乱”呢。

巧：这次没有以往的一对一问答的紧张感，而且不知道何时会发生什么，给人带来了一种节日庆典一样的热闹感。

日野：不过群众裁判要在一个画面里挤着很多角色，一开始还在技术问题上有一点小担心。

巧：这次的程序是由 Level-5 担当，他们这次真是特别地努力了，另外也因为是来自 Capcom 的委托吧（笑）。

疑问2 两作的时间轴是怎么样的呢？

——本作是处于《雷顿》哪个时间轴？

日野：看到卢克的衣服就应该明白了吧，是第一作的。

——2010 年刚刚公开的时候，卢克是穿着第二作的服装吧？

日野：对，其实是发布会之后修改的。那时还在犹豫要不要让雷顿教授的助手蕾米登场，后来经过商量决定还是让雷顿和卢克两个人冒险，所以把衣服也给改了。

涂：发布会后我接到要求，要修改卢克的衣服和身高。

日野：因为卢克在两作中的外形变化比较大，相反雷顿还是那样（笑）。

——那么《逆转》的时间轴呢？

巧：抱歉，没有具体的。

日野：大概……是《逆转 4》时期的？

巧：确实那样比较好。前面几作时间间隔并不长，不大好穿插这样冲击性的大事件。

▲《雷顿》里熟悉的身影也会在本作中登场。

《逆转》部分可以使用小金币的理由

——在裁判部分使用小金币真是新颖的设定！

长野：什么！有这回事？

——长野是刚刚才知道吗？

长野：对啊，因为我只是单纯的角色监制。

日野：长野好多内容都是在这次采访中才知道的（笑）。

巧：因为这次是和《雷顿教授》合作，为了让《雷顿》的 FANS 也可以安心游戏，所以决定加入提示系统，希望大家能够顺利通关。

日野：做出来的成品还是不错的哦，至今玩《逆转》有过卡关经历的人也可以顺利到达最后。

巧：不过因为是第一次尝试，《逆转》至今没有过这样的提示系统，所以在程序上最初也遇到了些小问题。除了在各方面配合《雷顿》的难易度，这一次证物的数量也有所减少。系列证物最多的时期有达到过 30 个，这一次最多是 8 个，玩起来就简单多了。希望各位《雷顿》的 FANS 也能感受《逆转》的乐趣。

▶在剧情模式中可以找到小金币，这是《雷顿》以往解谜要看提示时使用的道具。

▶小金币在《逆转》部分的裁判也可以使用了，作用同样是用于获得提示。

《雷顿对逆转》对于两人的意义

——对于日野、巧先生来说，这次的《雷顿对逆转》算是怎么样的一部作品呢?

日野：融入了巧先生丰富创意、我长期以来一直想和Capcom共同合作的成果，这一次可以说相当成功，巧先生和预想的一样非常有才。《雷顿》和《逆转》的特点都很好地融入在当中，可以说成品的质量大大地超出了我预想范围。和巧先生的合作经验对我来说也十分宝贵，在以后的制作工作中能起到很大的作用。

巧：这次的企划对我来说是一个很大的挑战。不同的公司不同的风格、文化组合在一起，是至今从未遇过的挑战。而本作正是克服了重重困难后所获得的结晶，当中融入了许多人的创意构思有着极丰富的内容，想必会给玩家们留下非常深的印象吧。

——如果这次得到好评的话会考虑续作吗?

日野：我个人来说非常想做啊，不过毕竟是两家公司的合作，还要考虑到互相的时间安排等等。

巧：我的话要看具体情况，总之现在好想快点听到各位玩家对本作的感想。

▲最初有些紧张，渐渐地大家开始放松气氛变得活跃起来。

——作品给人像电影一样的感觉，干脆大家也来个真人版如何（笑）?

日野：哦！那么巧先生也会出场吧？！

巧：啊、那个……不好说呢。

日野：感觉会以群众裁判的证人身分出场（笑）。

巧：那日野先生你也得和我一起来！

日野：请容许我果断拒绝（笑）。

——说起来，《逆转》不止有电影，还有宝家歌剧吧?

巧：啊，是练歌的时间了……不，先得变成女性模式。

（众人笑）

疑问3 雷顿和成步堂的相遇

——见面的场景真让人惊讶啊!

巧：是《雷顿》组的工作人员给出的建议，说面包店不错。

——哦哦！是这样啊。这个相遇从某种意义上来说真是很有冲击力啊。

巧：得到建议后我突然有了灵感，于是制作了这个场面。

——真是视觉的冲击，围裙下的西装……

巧：超古怪的面包师对吧（笑）。这个场面做起来非常有意思，雷顿教授的反应值得一看。其实对于两人的相遇有过很多种设想，比如暗黑成步堂、暗黑雷顿的对决什么的。

日野：确实有过这样的历史呢……

涂：记得暗黑雷顿是日野先生的主意?

日野：不不不，不是暗黑啦，只是反对派。我设想的是一开始两人关系不好，然后经过相处变成同伴这样的展开。

涂：哦，是这样的啊。

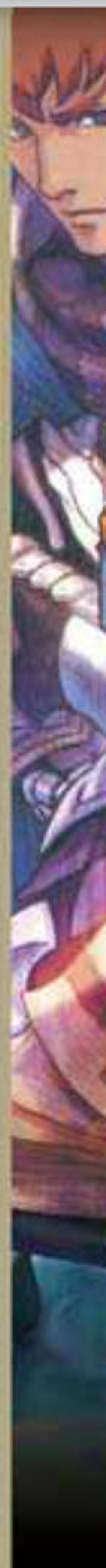
巧：那时是考虑到如何做最有冲击性，

日野：一开始两人的故事是分开成不同的篇章，最终集合在一起的形式，不过最终的作品让两人很快就相遇了。

巧：大家别错过两人有趣的相遇场景哦。

长野拓造 × 涂和也 谈角色

长野拓造



尝试绘制《雷顿》的画

——长野老师和涂老师是初次见面?

长野：是的！

涂：我和日野先生经常见面，不过和长野先生是第一次见面呢。

长野：《雷顿对逆转》里涂先生描绘的《雷顿》角色是由我监制的，然后拜托涂先生进行相应修改，就这样相互交换意见。

——原来如此。像这样面对面互相讨论角色设定是第一次呢。那么从现在开始，我想长野老师和涂老师两个人作品里的角色将会认真仔细地相互讨论工作了。这次涂老师来绘制日野社长还有长野老师描绘的雷顿和卢克……

涂：因为是其他公司的招牌角色，真的是动真格的了。《雷顿对逆转》触摸起来即使是文本也会有相当official的感觉，一直到最精细的部分也能分析到位。

——对《雷顿》本篇的资料进行了相当多的研究呢。

涂：《雷顿》的话，并没有系列统一的资料集。所以LEVEL5那里提供了许多不太懂的部分的资料检索内容，啊，还参考了以前的任天堂杂志。任天堂方面做了许多关于《雷顿》的资料特辑，真是帮了大忙了呀（笑）。

——长野老师对涂老师所描绘的雷顿教授与卢克有什么感想么?

长野：老实说光是看见 Capcom 公司看家设计师画画是件

长野老师是如何看待成步堂和真宵的?

——当您看见成步堂和真宵的时候有何感想?

长野：是要我自己来画这个角色……感觉相当的难。不仅是眼睛，还要考虑到两眼之间的空间距离还有瞳孔大小是否合适。在绘制成步堂那头具有代表性的尖尖的发型还有脸上细致的部分特别难。还有就是不擅长画手啊。

——是这样的么？

长野：涂先生在画手的时候好厉害的说！

涂：不不不，我也觉得画手好麻烦。

——说到手的话，“谜题解明！”和“有异议！”两个 POSE 看上去相似其实大拇指有些微妙的不同。

长野：是的。“谜题解明！”的拇指是伸展开的。

涂：对。当雷顿和成步堂在一起做出动作的时候要特别主要手指的问题。说到手指，以前画雷顿教授的手指有点写实化。这后来接受了日野先生给予的修改指示。

长野：是指甲的问题么?

涂：不，原因是手指的立体感与关节处的绘制问题。一张画中几个不同变形的手并排放置感觉很奇怪，圆一点的话更能表现出关节感。收到了“希望手指能更圆一点”的指令以后，这之后的绘制会在整合性的基础上以相互的 official 感为准来绘制手指了。

相当高兴的事情。在我印象中 Capcom 公司的设计师就像是游戏业界顶点一样的存在。在高兴过后，敬畏的心情开始占上风这个表达一点也不过分。涂老师的雷顿与卢克能够相当融合进《雷顿对逆转》的世界观里，真的是好厉害。

涂：不不不，你这么说让我感到不胜惶恐。非常感谢！一开始我很迷惑雷顿教授和卢克是否应该带上阴影。《雷顿》的本篇说的是没有影子的世界。

长野：啊……的确。想了好多，还是画上去吧。如果是我的话也会很为难的吧。

——说的也是。毕竟是从长野老师那接到的工作任务来着……

长野：光是想一想都会倒吸一口气（笑）。

（一同 笑）

涂：请也勿必去看看我让长野先生所画的成步堂他们哦。

对方公司的角色们印象

——涂老师对“《雷顿》系列”的角色们抱有怎样的印象呢?

涂：感觉是参照了欧洲绘本中的形象绘制而成。与 Capcom 的方向性不同，绘制的时候多了份自己的纯粹感。所以这一次在《雷顿》特有的氛围和世界观影响下工作是件很开心的事情，《逆转》带着 Capcom 的特色融入其中意外的很有意思。另外长野先生所绘制的《雷顿》的角色们被设计得好似吉祥物的感觉。这次加入了更多自己的意识来设计。

——长野老师对涂老师所描绘的《逆转》的角色们有什么看法?

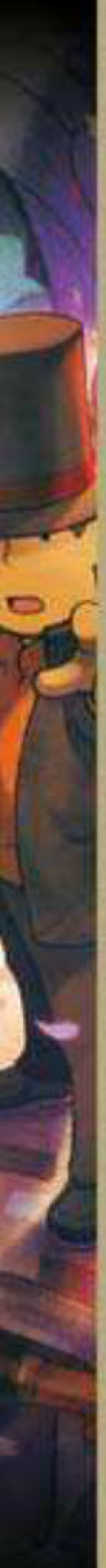
长野：（看着涂）涂先生在绘制角色的时候一定抱着“要帅点”、“要可爱点”的念头工作的吧?

涂：是的。最重要的就是视觉感，第一印象感觉这个角色很棒。

长野：原来是这样。涂先生就是这样设计的，Capcom 的角色们都具有独特的个性。这真的好厉害！ Capcom 公司的同僚们有像制作《街头霸王 2》这样游戏的角色设计界的前辈们一直在努力提升自己。《雷顿》的登场人物看似各有各的个性，其实全员可以概括为一个整体。而《逆转》的人物每一个人的样貌都具有自己特有的个性赋予了自己的生命特点。

涂：也许这是因为公司之间的风格不同的原因吧，所以重视的部分也不一样。这次在自己的工作里融入了不同的风格调整，也拓展了自己的视野，客观地看到自己平时所做的事。

“雷顿”与“卢克”的绘制要点



——长野老师是涂老师在绘制卢克和雷顿的监修是吧?

长野：看涂先生的系列人物二头身，雷顿教授的眼睛也做了放大调整。

——以前，长野老师的雷顿教授眼睛很难把握。

长野：是这样。

涂：雷顿教授的眼睛的宽度圆度不同的话，脸给人的感觉也会变。

——重点是与书上有些许不一样

涂：除了眼睛，嘴巴的位置意外的苛刻。要抓住《雷顿》系列的感觉来决定位置。

长野：涂先生能有如此细致的分析真让我感到荣幸。（指着眼前并排排列着系列的包装）就像这样，我很难让教授和卢克的画安定下来。一直都觉得绘制雷顿与卢克在一起是很难的。

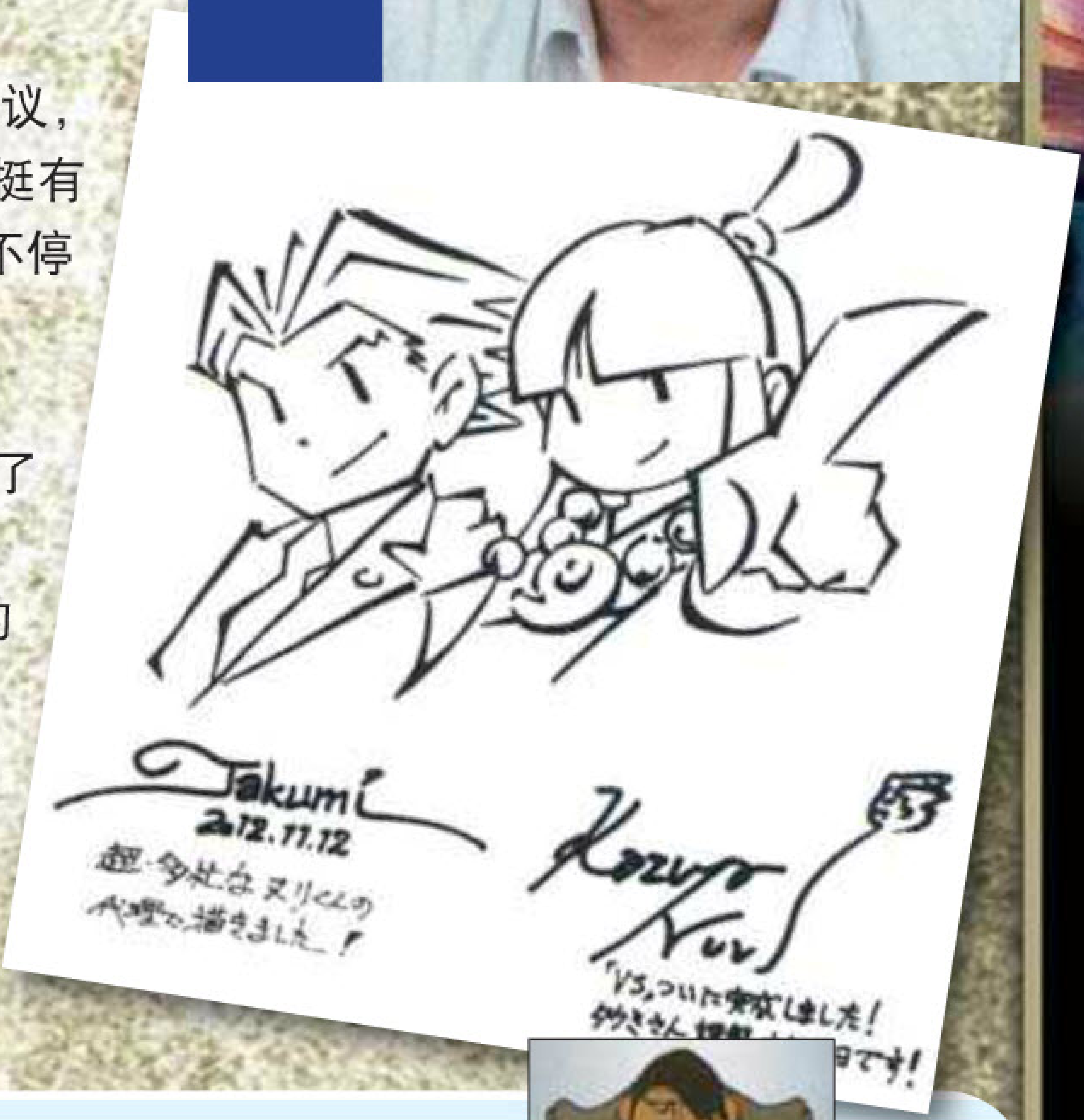
涂：要表现出年龄感相当难。仅仅只靠让人物看上去可爱是无法表现他的年龄的。也不能说只要让身体变长就可以了。要找到只属于卢克的平衡感。

长野：头部大小与肩膀平衡只要有一点微妙区别就很难描绘出卢克的感觉。
涂：卢克的身体的长度也是特别重要的。
长野：是的，相当重要。卢克的身体很长的哦（笑）！
涂：嗯嗯，好长的。
长野：脚稍短，显得身体很长，是卢克特有的感觉。

番外篇 将完全不同类型的角色放在一张画中

日野：涂先生一定很辛苦吧，在头身比例方面。
长野：要让雷顿配合成步堂的比例呢。
涂：确实，完全要按照《逆转》的头身来画雷顿。
巧：相反的要画雷顿头身的成步堂也够呛哦。
——**这方面用了多少时间呢？**
涂：真是改了又改，人都要不对了，前半年基本一直在折腾这个。
长野：我和铃木一起帮忙了，确实是很辛苦。
巧：服装皱着上也有类似问题，风格差别太大。
涂：很难控制呢。
日野：我给雷顿教授的图提出过一些修改建议，涂先生真是非常努力了。话说调整的过程也挺有趣的，就看到雷顿教授脸不变的情况下身体不停地变长变短（笑）。
巧：成步堂缩小了一点？
涂：对，因为他原本就比较高大，稍微缩小了一点。
日野：不过在游戏里完全感觉不到不对劲的地方呢。
涂：为了让两人站在一起比较自然，还特意调整了图的镜头角度，藏住了脚之类的。
日野：通过各种努力得到了不错的结果，真是非常感谢大家的努力。

涂和也



涂老师最中意的《雷顿》角色是？

——**除了雷顿和卢克最中意的角色是谁？**
涂：《雷顿对逆转》里登场过的角色的话，是切鲁米警官。他虽然身为警察却有着很坏的一面。（笑）
（一同笑）
长野：警察的话印象中都很可怕么？
涂：的确，在国外的广播剧里，警察大多都很强硬。切鲁米在场的时候，有可怕的伯顿在就够了。
长野：切鲁米警官被描绘成“既恐怖又坚强的人”。在头脑里经常描绘出“强硬”“牢靠”的样子。以此为契机来绘制《雷顿》系列人物对他们进行分类相当有趣。
涂：长野老师所绘制的《雷顿》系列人物造型相当有趣。脸四四方方的，脚呈细小的棒状。
长野：那是单凭自己的感觉绘制的。角色全体从轮廓开始起草，厚重的部分到细的部分，按照自己的想法进行细致刻画。总之寄托了自己有趣的想法，头身设定也跟着变化。

文 阳光成员 9 节菖蒲 美编 咕噜

强作袭来

英国绅士不败
《雷顿教授》系列回顾

方糖脸，绿豆眼，高高的礼帽，温和木讷的英国绅士。他头脑敏捷，任何谜题不在话下；他善良体贴，助人解谜乐此不疲。他强调绅士原则，坚持“女士优先”，尊敬自己的敌人，并且从不脱礼帽。他的冷静是智慧带来的从容。

“《雷顿教授》系列”是 Level-5 旗下著名的解谜冒险游戏。五部正统作品均推出于 DS 系掌机平台，其中，新作《雷顿教授与奇迹假面》作为 3DS 首发作品于 2011 年 2 月 26 日发售。自 2007 年诞生以来，该系列作品广受好评，成为 DS 系掌机最为成功的第三方作品，历代作品媒体评分均在 85% 以上。截止《奇迹假面》发售之前，系列全球销量已突破 1147 万套。除了正统作品外，系列也顺理成章地多媒体化，剧场版动画《雷顿教授与永远的歌姬》、手机游戏《雷顿教授与死镜之馆》、同名漫画与小说均已推出。

作品一览

雷顿教授与不可思议之镇

作为系列的起点，《不可思议之镇》开创了许多先河。它是 Level-5 首次自家包揽研发、制作与发售各个环节的作品，并创立了被称为“解谜幻想冒险”的新游戏类型。铺天盖地的广告宣传，知名偶像大泉洋与崛北真希的配音演出都体现了 Level-5 对本作的重视程度。而至 2011 年超过百万的销量不负 Level-5 的期待，为此，Level-5 在限定期限内开展 iPhone 网站道具“纪念 Pack”的配信工作以示庆祝。游戏的各个设定都在本作中被确定下来：以 19 世纪的英国为游戏背景，复古的欧式卡通，多湖辉监制的高质量谜题，以及互动式卡通影片的加入。最重要的当然还是游戏机制的设定，游戏以解答谜题的方式推进叙事，虽然谜题本身与叙事关系并不紧密，但游戏故事本身也以悬疑与推理为主题。

考古学家雷顿教授和年轻助手卢克被邀请至不可思议之镇，以协助解决男爵奥古斯都在遗嘱中留下的金苹果之谜。找到小镇中隐藏的金苹果的人能够获得男爵的遗产。这样的安排实际上出于男爵对女儿阿罗玛的父爱。破解谜题之后的温馨剧情体验也被

后来的作品传承下来。

可以说，多种因素共同造就了《不可思议之镇》的成功。游戏机制与动画影片都受到好评。游戏结束后的“To be continued”的字样与动画表明后续作品的存在，事实上，《不可思议之镇》是三部曲的首部作品，其后还有 Level–5 打造全新的多媒体世界的野心。

雷顿教授与恶魔之箱

初代大获成功之后，《恶魔之箱》在不到一年的时间跟进。尽管如此，本作以大幅增加的谜题与流程显示了制作团队的诚意。本作关键道具恶魔之箱能够置任何打开它的人于死地，雷顿教授的恩师也遭到关联而离奇死亡。与前作相比，《恶魔之箱》更像一个精心制作的加强版。被初代调动出解谜欲望的玩家也并不期待游戏的过度进化，而是另一次全新的谜题盛宴。《恶魔之箱》无疑满足了这一要求。

雷顿教授与最后的时间旅行

三部曲的压轴之作《最后的时间旅行》诚意满满，以 NDS 平台罕见的 2GB 容量为玩家带来了更为饱满的剧情与更为足料的谜题，科幻味道的时空旅行与未来世界的英国伦敦也为系列带来了许多新意。雷顿教授和卢克收到一封来自未来的信件，寄信人是青年时期的卢克，他请求二人到未来协助他。这一次的冒险是穿越时空的旅行。

大容量首先带来的是卡通影片的增加，由此剧情的叙述显得更为从容。本作剧情涉及到雷顿教授早年的情感，作为雷顿教授标志物的高礼帽即为当时恋人留下的礼物。当一番冒险之后，依然无法改变恋人离去的事实，雷顿教授脱下礼帽捧在手里，并流下眼泪。这一场景令许多玩家唏嘘不已。而死忠更为担心的是三部曲就此结束，雷顿教授的冒险也画上句号。标题《最后的时间旅行》的含义令人难以琢磨，而卢克由于搬家而离

开的事实更为“《雷顿教授》系列”的何去何从蒙上神秘的色彩。也因此，通关之后，系列惯有的“To be continued”字样为系列玩家带来了无尽的欢喜与期待。新的作品会以怎样的形式推出呢?

雷顿教授与魔神之笛

《魔神之笛》开启了系列的全新三部曲，剧情在时间轴上要早于前作，讲述雷顿教授与卢克的初识，这次相遇同样来自于一次关于魔神进攻小镇的委托。卢克的成长是剧情的看点，另外继亲情、爱情之后，本作又把重点放在友情上。新角色蕾米的加入为游戏注入了新的元素，不曾改变的是必须要解决的谜题。游戏系统上加入了新的剧情谜题，顾名思义，剧情谜题与叙事相关，必须加以解决才能够推动故事进展。剧情谜题在《最后的时间旅行》中已经出现，但至本作才真正体现“剧情”之意。尽管略显生硬，但剧情谜题的加入多少令玩家体验到了剧情推理的乐趣。小剧场为希望深入理解游戏剧情的玩家提供了多方位的展示。反派迪斯科尔注定成为雷顿教授宿命的敌人。

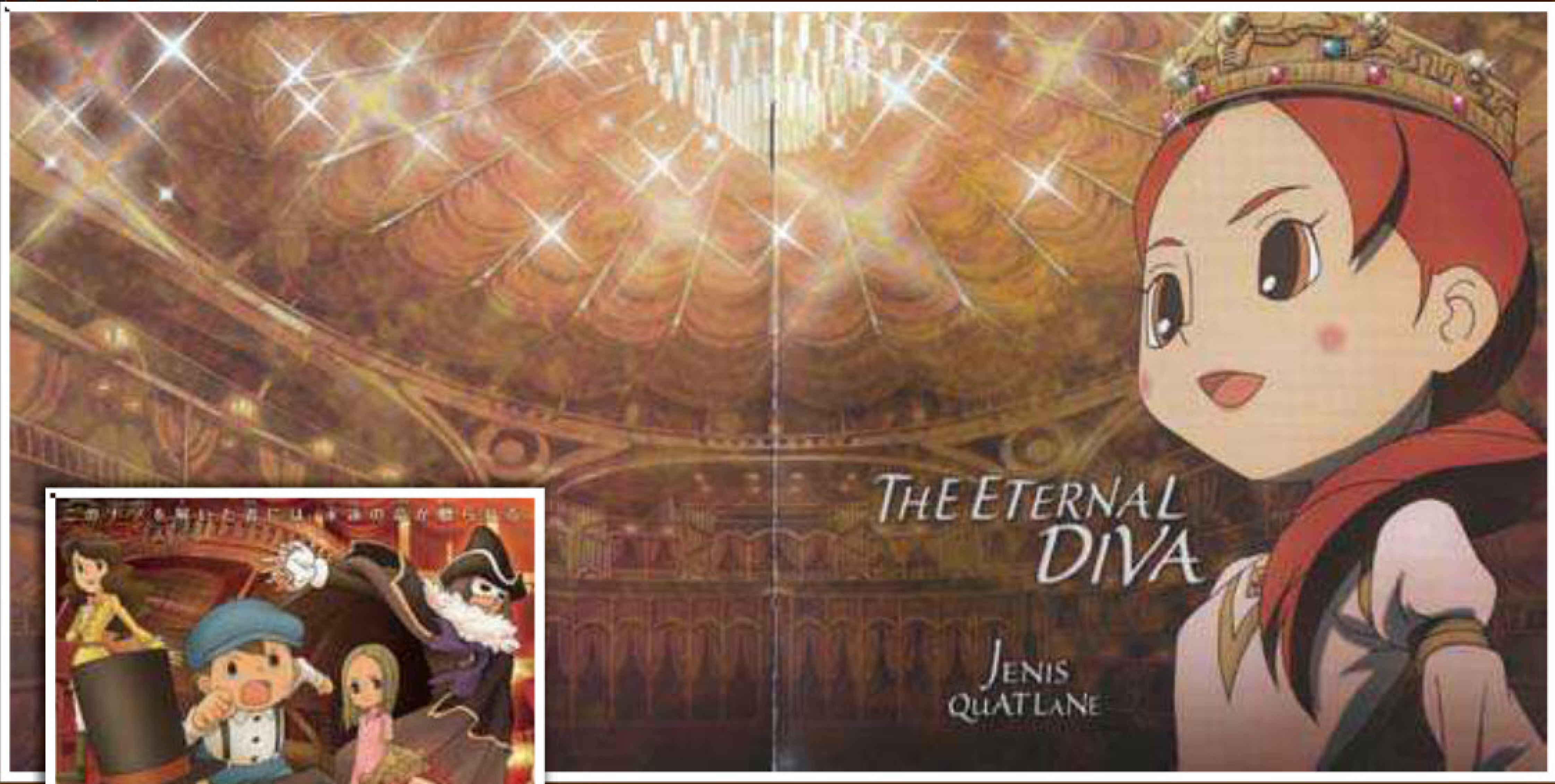
游戏通关后追加模式《雷顿教授的伦敦生活》，这是一个号称具有“100 小时游戏时间”的游戏模式，由开发过《Mother 3》等著名作品的 Brownie Brown 进行合作推出。由于未加汉化的原因，国内接触《伦敦生活》的玩家并不很多，但事实上模式的内容质量非常有保证。游戏中玩家所扮演的是一名自创角色，系列中的固有角色均以 NPC 的形式登场，玩家需要在他们的帮助下完成一些诸如调查传言之类的任务，阅读《泰晤士报》也有助于问题的解决。

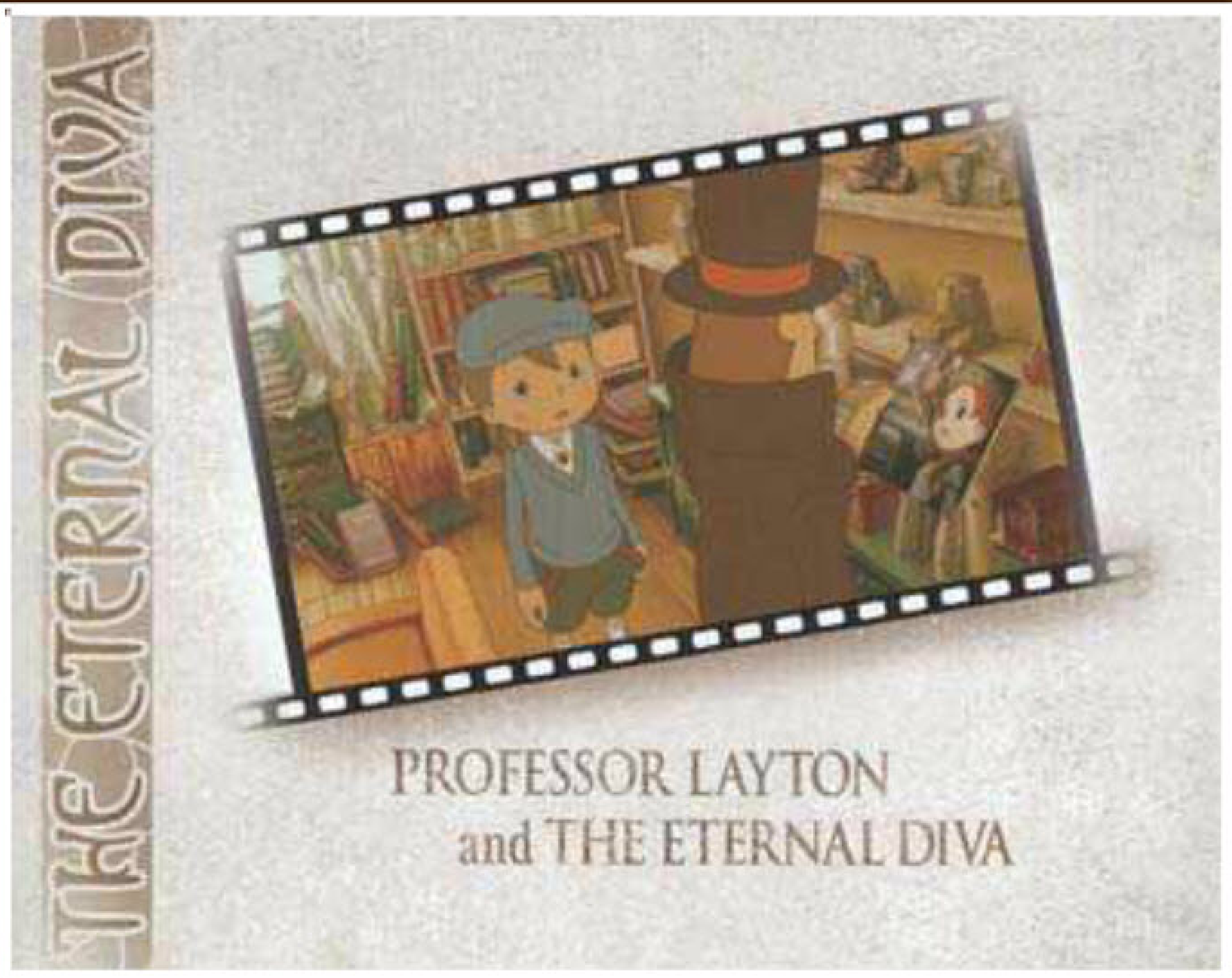
从制作的用心与新加入的元素可以看出 Level-5 希望通过本作将系列提升一个高度。游戏获得的评价也趋于正向。评论认为尽管游戏与前作的区别不大，但对于探索别样玩法的“《雷顿教授》系列”来说，这是必要的。

雷顿教授与奇迹假面

作为 3DS 首发当天最为热卖的作品，《奇迹假面》讲述了剧场版《永远的歌姬》之后的故事。配合 3DS 强大的裸眼 3D 功能，《奇迹假面》的画面表现力更为强大。但遗憾的是，原本作为 NDS 作品的《奇迹假面》在跳至 3DS 平台之后，并未增加与 3D 有关的谜题。新平台的特点主要体现在动画方面，而原本以欧式漫画为画面风格的“《雷顿教授》系列”经历 3D 洗礼稍显牵强。这也是许多 3DS 游戏面临的困境。然而抛却这一点不谈，《奇迹假面》依旧是成功的续作。剧情方面延续了系列一贯的特色。能够实现任何愿望的奇迹面具借助其内在力量形成了奇迹之镇蒙特罗萨，雷顿教授将要与控制面具意图毁灭小镇的黑暗道化师展开头脑之战。特殊道具与小镇的设定令系列玩家感觉熟悉亲切。

剧场版





《雷顿教授与永远的歌姬》是《雷顿教授》系列目前惟一一部剧场版动画。在剧情上续接《魔神之笛》，但在片首闪回至《不可思议之镇》与《恶魔之箱》部分。动画与音乐的质量在剧场版中有了明显的提高，但游戏中引以为豪的谜题与剧情则难以令人满意。如果说剧情部分尚且不过不失，保留了系列特有的温馨结尾，惟一的败笔在于反派迪斯科尔的缺乏想象力，那么谜题在动画中的作用除了引起老玩家的会心一笑之外，与叙事毫无关联。然而，对于一部游戏改编作品，我们不能要求更多。能够不用苦啃难缠的谜题而尽情享受《雷顿教授》的世界，对于 FANS 来说，已经是一件幸事。

漫画

漫画面向低龄观众，自 2008 年 2 月于小学馆（Bessatsu CoroCoro Comic）开始连载。由于是漫画改编作品，人物性格有了些许改动，以幽默有趣为主要基调。出场人物与旧三部曲一致，除了雷顿教授与卢克之外，阿罗玛与堂保罗也有出场。值得一提的是，为了贴近游戏内容，漫画的每一章节均有真实的谜题提供给读者。至 2011 年已有两部漫画作品发行，分别是《雷顿教授与愉快的事件》和《雷顿教授与迷路之森》。

小说

基于“《雷顿教授》系列”的改编小说也已发行。首部作品《雷顿教授与漂移之城》讲述了关于伦敦上空出现漂浮的巨大城堡的故事。与此同时，许多人离奇失踪。雷顿教授再次出马，调查这次不寻常的事件。第二部作品是《雷顿教授与怪人歌德》。一系列艺术品盗窃案件在伦敦发生。总计七件著名的画作、雕刻与其他艺术品被一个名为歌德的家伙盗窃。每次目击都以怪人歌德消失于夜空结束。雷顿教授携助手蕾米、卢克来到苏格兰警察厅，协助警方阻止歌德，并寻找丢失的艺术品。第三部作品《雷顿教授与幻影森林》中，蕾米披上了婚纱，雷顿教授与卢克追逐她得脚步来到了幻影森林。

手机游戏

从2008年夏季开始，“《雷顿教授》系列”陆续在日本 NTT DoCoMo 系列手机平台上推出，首先放出的作品是初代作品《不可思议之镇》的手机移植版。2008 年 10 月，开设手机下载专属网站雷顿教授 Mobile，以供手机平台专属内容的下载。原计划中的《卢克少年的谜题书》与《切尔米刑警的事件薄》至今没有音讯。目前放出的原创作品是《雷顿教授与死镜之馆》。游戏讲述隐藏在森林中的城堡内有神秘的镜子的故事。据说在特定条件下，目击镜子的人会死亡。雷顿教授接受委托，前去调查这一面奇怪的镜子与它的诅咒。与正统作品相比，《死镜之馆》的流程相对较短。

现状与展望

从目前放出的各种情报可以看出，Level-5 并不希望“雷顿教授”的金子招牌丧失其吸金价值。缺乏改进的系统与类似的玩法难免令玩家厌倦，因此 Level-5 并未因为系列目前的良好成绩而放松警惕，相反，制作人们试图通过其他方式对系列进行拓展。

首当其冲、也是目前最受关注的，当然是与 Capcom 旗下著名系列《逆转裁判》的联袂作品《雷顿教授对逆转裁判》。除此之外，即将同时在掌机与手机平台推出的《雷顿教授与怪盗》是一款全新的原创作品，由 Level-5 与 DeNA 公司联合制作。与《雷顿教授对逆转裁判》类似，这是一部强强联手的作品。尽管中国玩家并不熟悉，但《怪盗》是日本非常成功的社交游戏，堪称日本社交游戏的代表作，也为 DeNA 带来了不菲的收入。而本作《雷顿教授与怪盗》是一款玩家可以分别扮演警察、罪犯与市民的 SNS 游戏。作品渗透了桌面游戏与 RPG 元素，以具有浓厚的“雷顿”色彩的小镇为舞台，通过推理战胜怪盗。玩家可以在地图上自由移动，观察其他玩家的行动进行推理，胜利之后可以升级，并且获得物品。

可以猜想，类型丰富化将成为本系列的发展趋势。当然，这并不意味着正统续作的终结。或许正统续作会延续游戏的经典模式，而一些基于《雷顿教授》系列的创意则通过手机等平台进行小型试验。在原创作品风险巨大的今天，善于利用已有系列的优势也是厂家必须具备的技能。作为玩家，我们欣赏制作团队未雨绸缪的尝试，期待发展壮大的该系列能更加辉煌。

扭转局势的法庭王者
《逆转裁判》系列回顾

随着《雷顿教授对逆转裁判》的大热以及《逆转裁判5》消息的放出，原本沉寂了若干时间的“《逆转裁判》系列”再次高调回归玩家的视线。自2001年于GBA平台推出第一款作品以来，《逆转裁判》系列以相对新奇的文字冒险游戏机制、法庭辩护的独特背景与环环相扣的案件叙述受到了媒体与玩家的好评，这种成绩的取得可说仅凭游戏内涵而非华丽画面，于是便显得更加可贵。随着三部曲的终结，系列只是凭借不断复刻移植得以延续，不过在玩家期待之中登场的新作《逆转裁判4》与分支系列《逆转检察官》还是延续了系列独有的创意与热血。

作品一览

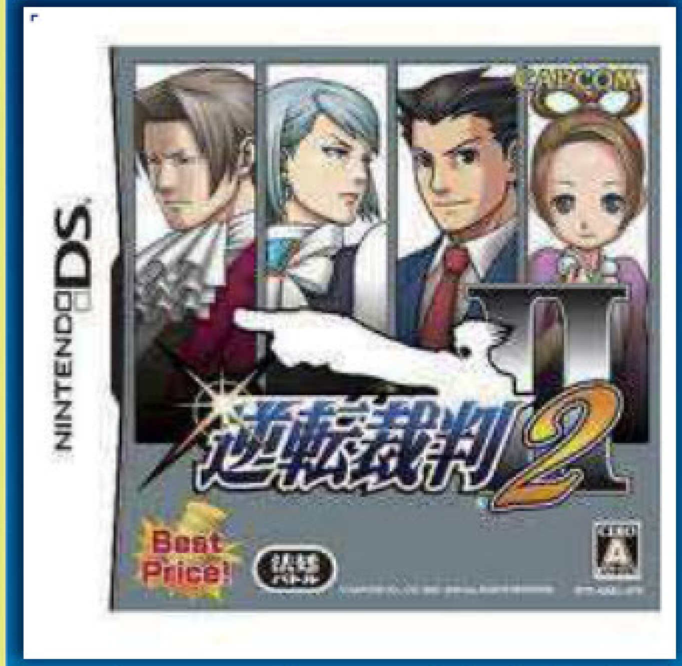
《逆转裁判》

熟悉系列历史的玩家可能知道，《逆转裁判》的创意起点为开发一款别具特色的侦探游戏，这一要求让当时还是新人的巧舟感到十分棘手。以侦探为背景的文字冒险游戏不可谓不多，而新作想要打造出与那些早期成名的推理明星媲美的人物更是困难。巧舟因此想要剑走偏锋以法庭辩论的形式曲线救国，但当时的开发小组却并不看好这一创意，直到全员观看了位于Capcom第四开发部附近的法庭现场庭审之后，这一游戏背景才算是被确定下来。尽管如此，游戏开发过程依旧困难重重，对于一部以机制创新为特色的游戏这恐怕是不得不经历的阵痛，而最为严重的危机恐怕要数高层勒令停止游戏

开发，因为当时的进度实在难以令人满意，由于三上真司的照顾才勉强得以维系。由三上本人亲自出任“制作总指挥”这一挂名虚职，为游戏的顺利开发铺平了道路，而逐步成长的巧舟也渐入佳境，最终的成品就是我们现在看到的《逆转裁判》。

在 NDS 版“《逆转裁判》系列”之中，以初代作品为基础的《新生的逆转》也是巧舟参与并且整个变动较大的一作。与之相比，后面两代作品只是原封不动地照搬过去，《新生的逆转》加入了第五章进行两作之间的补完，而在这一原创章节之中加入了若干对应 NDS 机能的操作，触摸屏、麦克风等功能都得到了很好的利用，终于能够亲口喊出那句“有异议”恐怕圆了许多玩家的梦想，也在一定程度上体现了开发团队求新求变的理念。

《逆转裁判 2》



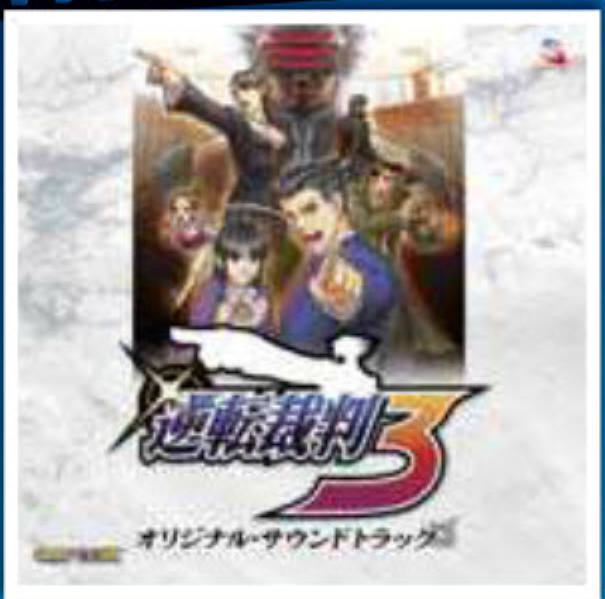
前作推出一年之后，《逆转裁判 2》的发售标志着这一品牌系列化的开始。以创意为主要卖点的游戏难免会遭遇这一困境，即技术与制作经验成熟之后的后续作品反而评价不如前作，为了使这一局面不在《逆转裁判》这一系列之中发生，巧舟以“超越自己”为目标，在三个月内完成了对于文字冒险游戏至关重要的剧本编写工作，如此神速留给了他相对充足的修改时间。新人物狩魔冥的加入得到了玩家的认可，游戏继续铺陈真宵家族的灵媒之争，既与前作有所关联，也成为了后来若干案件的伏笔。

在系统方面，代表 HP 的惊叹号变为体力槽，由此导致的是惩罚要素的加强，在提高游戏难度的同时也使法庭辩论的紧张刺激陡然增加。另外一个重要的变化是侦探过程之中全新系统“心灵枷锁”的加入，这一改变使得玩家在侦探环节也能够像法庭之上一样出示证据揭穿当事人的心口不一，并且最终得到事实真相，可以说是将系列经典系统扩大化的一个表现。

总体来说，《逆转裁判 2》继承了前作的优良素质并且加以改进，它的大受好评拓展了游戏玩家的群体，对于系列玩家来说，这一作品让人更加期待三部曲的最后一作如何收尾。

《逆转裁判 3》

作为三部曲的终结之作，虽然在系统上没有任何改进，在游戏剧本上却迎来了质的飞跃，为玩家带来了极为震撼的剧情体验。尽管平台依旧面向 GBA，游戏容量并没有增加，但是由于采用了新的压缩技术，游戏内容得以扩展至五章，前作由



于容量限制而造成的遗憾没有继续。追加章节《华丽大逆转》被认为是系列最强之章，在交错的时空之中联系了诸多不同时期的角色与事件，而《逆转裁判3》也因此得到了当年CESA最佳游戏剧本的荣誉。

系列发展至此，打动玩家的已经不再如初代一般凭借新奇的游戏系统与体验，而是故事设计的整体把握以及众多个性鲜明的人物。因此，没有接触完整作品的玩家恐怕不能理解粉丝对于这一品牌的热爱与眷恋。成步堂篇虽然终结，但是金字招牌的影响却已经不可控制，周边热销与同人作品的大量诞生都是极好的佐证，而卡社更是开始逐渐压榨其剩余价值，手机平台游戏、原声大碟、FAN BOOK等就是在这一时期涌现。

然而，第四开发部的人事变动导致原有开发团队的解散，而三部曲之后的企划又势必要有新的突破，在这种局面之下，续作究竟何时推出，乃至是否会有续作都成了没有人能够解答的疑问。而之后NDS复刻版本的推出更是让续作的发售看上去遥遥无期。

《逆转裁判4》

继《新生的逆转》发售后，于2005年10月在任天堂游戏发布会上公布的作品《逆转裁判4》终于浮出水面，但是游戏公布之后玩家依旧苦等了两年才见到了作品真身。在这期间，卡社对于这一后成步堂时代的作品大肆宣传，TGS 2006之上更是将宣传重心放在全新主角这一方面。与石破天惊的初代作品相比，此时的《逆转裁判4》已经背负了太多包袱，此前深受玩家喜爱的诸多人物故事已经基本阐释清楚，而在前作最后一章更是将作品各个案件疑团悉数理清，而前作留下的辉煌战绩更是成为难以超越的目标。果然，作品发售之后，旧有人物的人间蒸发成了被喷的槽点，在系列玩家之中，对于作品评价也呈现褒贬不一的态势。不过中肯地讲，《逆转裁判》系列发展至此，已经从攻势转为守势，或者说从创意产品转型为成熟产品，机制上很难再有大的更改，更重要的还是以此为基础深入挖掘游戏乐趣，而

游戏故事的转变一方面是由于全新开篇，另外与游戏制作人本身的成长也有关系。抛开感情因素不谈，《逆转裁判4》可圈可点之处甚多，除了曾经在《新生的逆转》一作之中试水的NDS机能利用之外，新的人物形象立体饱满，从开篇即留下诸多悬念，至终结完全揭开。

《逆转检察官》

《逆转检察官》虽然并非《逆转裁判》家族的正式成员，但是本身也已出过两作，开创出一条旁支。虽然早些时候曾经放出《逆转裁判 5》的 LOGO，在今年正式公布之前，《逆转检察官》俨然已经接过“逆转”的招牌，成为系列实际上的代言人。公布之初就打着“New 逆转，Not 裁判”宣传语的《逆转检察官》成为系列再辟新路的标志。前面已经说过，原初系列想要再次进行机制创新非常困难，但是成功的人物设计是永久的财富。选取系列人气角色御剑怜侍作为可操控角色满足了许多玩家的心愿，而检察官这一职业带来的玩法上的新的变化也令人期待。

玩家显然对于这种变化也是买账的,《逆转检察官》首周销量破 20 万，对于一款文字冒险游戏来说是不错的成绩。但由于是首次变革，《逆转检察官》看上去更像是一款实验性质的作品，种种不尽如人意之处也在所难免。游戏难度大幅下降，法庭模式被换汤不换药地改造成了普通对抗，表现力有所缩水，而剧情上则有许多欠斟酌的地方。比如尽管第三章之中众多系列老角色登场，但登场之后就再度消失，不免令人感到遗憾。尽管如此，《逆转检察官》在探索系列新的发展方向上做出了正确的抉择，良好的销量也使续作成为定局。

《逆转检察官 2》

对于国内玩家来说，关于《逆转检察官 2》最为深刻的印象恐怕就是迟迟没有推出的汉化成品，而尚未发行英文版本的这一作品更是让不懂日语的玩家感到有心无力。不过，卡社高级副总裁 Christian Svensson 表示，如果新作《逆转裁判 5》美版能够热卖，那么将考虑推出《逆转检察官 2》美版，换句话说，还是希望各位玩家多多支持这一系列。

尽管由于语言问题，《逆转检察官 2》在国内的人气没有此前作品一般高涨，事实上却是一款素质极为优秀的作品。刚刚上市即以 13 万套的销量问鼎日本周销量排行的佳绩也极好地说明了这一问题。除了对于前作若干问题进行修正，新的系统逻辑西洋棋也受到好评，而众多人物的回归也能够满足系列玩家的愿望。《逆转检察官 2》毫无疑问算得上是一款具有诚意的作品，无论是剧情还是推理质量都比前作有了很大提高，甚至并不逊于正统作。

电影

周边

《逆转裁判》电影版为了迎接系列 10 周年纪念而诞生，电影根据《新生的逆转》改编而成，已于 2012 年 2 月 11 日在日本公映，DVD 和蓝光光碟则于 8 月 22 日放出。作为一部 FANS 向作品，电影对于游戏的还原度较高，人设基本以 COS 为基础，而一些细节方面也做得较为到位，惟一不可改变的硬性限制是电影的时长。尽管已经增至 134 分钟，对于表现一部流程长达 10 个小时的游戏来说也是远远不够的，因此与主线流程关系相对薄弱的第一话与第三话完全压缩，导致剧情衔接出现了若干问题。其他各种繁多的瑕疵与不如意也在所难免，仅以欢乐为目的的观影还是能够得到乐趣的。

动画

Capcom 曾于 2006 年推出了一系列 10 集的动画短片，每集时长 10 分钟左右，如果稍加留意就会发现，2006 年正是为《逆转裁判 4》造势的时候，因此该系列动画短片实际上就是形式稍加变换的广告宣传片，由此也可以窥见卡社当年在《逆转裁判 4》上投入的宣传成本。尽管究其本质是广告宣传片，在剧情设计上也以搞笑为主，并没有严格意义上的案件，但是对于主要人物性格的刻画还是能够引起老玩家的共鸣，茶余饭后看上一集具有良好的调节情绪的作用。而广告植入也并非硬性，而是以放出游戏开发的新的进展为主，譬如第一剧集就引入了当时着力宣传的新人主角王泥喜，而第二剧集则顺便宣传了《新生的逆转》等。

漫画

《逆转裁判》官方系列漫画可说相当丰富，内容不但涉及本传包括《逆转检察官》的诸多人物与事件，以原创剧情为主的漫画、短篇，乃至由巧舟亲笔绘制的四格都能够看到。这也得益于系列极高的人气。漫画《逆转裁判》在月刊杂志《别册ヤングマガジン》（讲谈社）上，从 2006 年 8 月 11 日发售的 17 号刊开始连载，另外也同时在《周刊ヤング マガジン》（讲谈社）2007 年 3 月 26 日发售的 17 号刊直到 2007 年 4 月 23 日发售的 21 号刊进行短期连载。2009 年 4 月 13 日发售的《周刊ヤングマガジン》上的 20 号刊，则开始连载以御剑怜侍为主人公的漫画《逆转检察官》。

黑田研二所做的原创剧集在时间轴上对于《逆转裁判 3》之后的故事进行补完，不过具体时间则无法确定，其中多次出现成步堂的经典台词“异议”，画面效果也以还原游戏为主，看到此处玩家很难不会心一笑，精彩的推理与爆笑的台词也很有游戏本身的感觉。

宝冢舞台剧

宝冢歌剧团宙组于 2009 年 2 月 5 日至 2 月 15 日（宝冢 BOW HALL）、2 月 24 日至 3 月 2 日（日本青年馆大 HALL）首次演出逆转裁判系列第一个舞台化作品“逆转裁判～新生的真相～（逆转裁判～苏る 真实～）”，主角成步堂龙一由宙组的二番手男役兰寿とむ饰演，导演和脚本为铃木圭。故事由《新生的逆转》改编，剧中有部分游戏主要角色登场、歌曲也使用游戏本身里有的音乐进行创作，背景则设在美国纽约。

因为大受好评，所以在《新生的真相》千秋乐当天发表《逆转裁判 2》舞台化消息，并定名为“逆转裁判 2 ～新生的真相，再临～（逆转裁判 2 ～苏る真实、再び～）”，于 2009 年 8 月 20 日至 8 月 31 日于宝冢 BOW HALL 与 9 月 5 日至 9 月 15 日于东京赤阪 ACT 剧场公演。由于饰演《逆转裁判》女主角演员美羽あさひ及御剑（エッジワース）的七帆ひかる退团，所以该剧缺席女主角，御剑也改由悠未ひろ担任。剧情上则是以《逆转裁判 2》第四话《再会了，逆转》为主轴，游戏中新登场的主要角色狩魔冥检察官也会在本次公演中出现。

评价与发展

《逆转裁判》的诞生无疑为玩家带来了新的乐趣。而至《逆转裁判 3》的结束，所有真相一并解开，之前的条分缕析与草灰蛇线造成的极大满足更是令人怦然心动。然而这一昔日的辉煌与延伸性并不强的游戏机制还是为系列的后续发展蒙上了一层阴影，如果仔细历数“《逆转裁判》系列”的移植，我们恐怕会发现即使是《最终幻想》与《勇者斗恶龙》也不过尔尔，在这一低成本系列大获成功之后，它几乎出现在了任何我们能够想象的平台，并且全部是以完整三部曲的面貌出现。不过，这一看似简单的成功例子甚至没有引发模仿者的出现，我们并不能够仅仅将之归结为剧本撰写的难度，更可能的原因是法庭对决这一机制本身的局限。面对这一困境，我们看到了对于新平台的机能试探、新的主角与故事，衍生系列的艰难转型，以至巧舟新作《幽灵诡计》的推出，但是这一切似乎都没有满足我们的期待，而是更加加深了想要重新看到“原来如此君”喊出“异议”那一刻的愿望。终于，当成步堂与雷顿教授并肩作战时，迟来的系列新作也渐露影踪，主角的回归或许也昭示着制作人员终于看清了这一事实——即在推陈出新的时候，保持传统也非常重要。

文 半夏 美编 咕噜

レイトン教授 VS 逆転裁判

攻略透解

AVG	文字冒险	3DS
雷顿教授对逆转裁判		
レイトン教授VS逆转裁判		
Level-5	日版	2012年11月29日
1人	5980日元	无对应周边

早在3DS发售时就公布，吸引了无数眼球的作品终于发售，融合《雷顿教授》和《逆转裁判》两大AVG作品，在这个虚幻的异世界，构筑了全新的法庭体系与解谜风格，魔女审判即将开庭，让我们一起走进异世界吧。

系统详解

基本操作

按键	作用
A	确定、调查、选择、对话
B	取消
X	返回、决定指正的证据
方向键	选择、移动
滑杆	选择、移动
L	法庭部分开启魔法大全、威慑
R	法庭部分开启法庭记录、画面切换、指定证据
START/SELECT	开启菜单

菜单

1.闪光指数，在完成谜题后以及法庭审判后都会获得闪光指数。
2.小金币，这里记录了一共取得多少个小金币，以及剩余小金币数量。
3.游戏时间，记录玩家一共进行了多长时间游戏。
4.辩护力，法庭部分如果答错问题会消耗辩护力，辩护力全部耗尽则游戏结束。
5.谜团，游戏中出现的难解之谜，随着游戏的进行这些谜团会逐一解明。
6.故事梗概，收录游戏进行过程中的大致故事，可以回顾游戏的主要流程。
7.存档。
8.道具，随着游戏的进行会获得各种道具，都可以在这里查看，有些道具在法庭部分会转化成证物。
9.谜题字典，所有遇到过的谜题都会收录在这里，可以自由进行挑战。
10.设定，可以更改音量等设定。
11.笔记，能够随时在游戏中记录笔记帮助玩家解谜。
12.点击可以回到主菜单。

调查

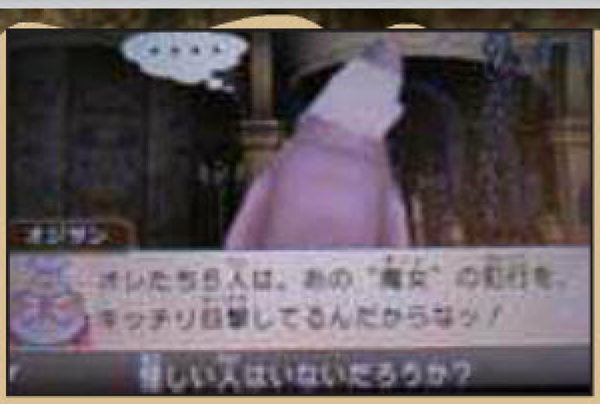
在游戏中玩家需要往返于各个地图进行调查以推动剧情的发展，使用滑杆或者在下屏滑动能够控制放上屏大镜位置，放大镜变成橘黄色代表该位置有情报或者隐藏谜题，放大镜变成蓝色表示可以放大仔细观看。当地图中有特殊人物时也可以点击对话以搜集情报。

小金币

游戏中每个地图都至少隐藏了 3 枚小金币，当放大镜经过小金币位置时会变成橘黄色且会闪光，点击就可以获得。获得的小金币能够解锁谜题中的提示点，辅助玩家解谜。另外在法庭部分，使用小金币也能对选项、指证时机、证物提示等各方面进行提示，帮助玩家完成逆转，所有小金币位置将在流程部分一一列出。

法庭

熟悉"《逆转裁判》系列"的玩家相信对法庭部分不会感到陌生，在法庭上会有证人做出证言，玩家可以对证言进行威慑（ゆさぶる），从而引出新的证言或证物；使用证据对证言中矛盾的地方进行指证（つきつける），从而推翻证人证言，证明被告的无辜。和系列不同的是这一次的法庭将会出现多名证人，在审判过程中会有证人乱入。在威慑某个证人的证词时，其他证人有可能会露出心里破绽，此时能听到他发出奇怪的声音，并且会做出若有所思的动作，利用下屏转盘进行巡视找到有这样奇怪举动的证人进行指证，有可能就会引出新的证言和证物。另外由于有多名证人，因此证言间也有可能存在矛盾，需要举证时会在下屏幕出现各个证人的头像，选择有矛盾的证词就可以举证了。在法庭部分还需要回答法官提出的各项问题或者成步堂的各种自问，答对就能推进剧情的发展，问题的答案在流程部分会详细列出。



通关之后

在游戏通关之后可以生成新的存档，存档颜色和普通存档不同，呈黄金色。读取之后有两个选择，第一个是从地下遗迹最深层开始，玩家进入游戏后可以在游戏地图内自由移动，回收之前错过的小金币以及隐藏谜题（注意，第七章之后的地图都不能去。）第二选是从最终的魔女审判开始，如果辩护力不足可以直接用闪光点数补充，方便玩家再次体会最后审判的震撼。

另外通关后在主菜单会追加机密模式（ひみつのモド）和下载模式（ハイシンモ-ド），机密模式中收录了游戏中所有的动画、背景图片、人物语音精选、背景音乐，供玩家自由观赏。下载模式会在下文说明。

下载模式

游戏自 12 月 12 日开始，每周三开放免费的下载内容。目前公布的内容一共分为两部分: 特殊小短剧＋谜题（スペシャルエピソ-ト＋ナゾトキ）、设定集（スペシャルギャラリ-）。前者是由巧舟执笔的剧本由各个角色一起出演的小短剧，介绍游戏之后发生的故事，每个短剧会有一个谜题供玩家解答；后者是游戏设定集，游戏中角色、背景设计原画都会收录其中。每周交替更新两个内容的 1 部分，共计 24 部分，在这里先为大家奉上第一次更新的谜题内容，之后的谜题会在今后的《下崽工房》栏目为大家介绍。

下载方法

首先要确保 3DS 已经联网，之后在 3DS 菜单界面按下 L/R 键，进入拍照模式，点击左下角的 QR 图标，进入 QR 搜寻模式，使用 3DS 照相机拍摄上图的 QR 码，就会自动连接任天堂 e 商店，选择下载，完成后就可以了。安装之后进入游戏，菜单画面右下角会多出当前版本号，方便玩家确认更新。

第一回 再会

第一个 DLC 讲述了事件发生 1 年之后，成步堂和真宵来到雷顿教授和卢克家，四个人一起享受下午茶的温馨故事。之后还有意想不到的人物登场，缓缓打开门的玛赫涅重演了和雷顿教授他们第一次见面时的情形，四个人笑成一团。玛赫涅带来了乔邦尼的信，他正在医院休养，看来大家都过得不错。当然最后少不了一道有趣的谜题为大家调剂一下。追加的谜题 71 和答案见后文。

流程攻略

序章

岚の夜の来访者

レイトンの家

小金币位置

1. 画面右侧留声机
2. 天花板上的灯
3. 窗旁相框

调查书架，谜题 01。

调查マホ - ネ，发生剧情。

テムズ川のほとり

小金币位置

1. 第二个塔桥尖顶
2. 路灯
3. 左侧树，中间树枝

调查チェルミ - 发生剧情。

调查バ - トン，谜题 02。

公园・事故现场

小金币位置

1. 右侧路灯
2. 中央路左边的路灯
3. 椅子

调查车子，谜题 03。

放大调查铜像，发生剧情。

テムズ川のほとり

回到这里和警察们对话，发生剧情。

タワ-ブリッジ

小金币位置

1. 桥右侧的铁架
2. 塔顶
3. 塔桥上左侧的灯

调查通道，触发剧情。

トンネル内

小金币位置

1. 右侧第一个灯
2. 左侧靠里面的灯
3. 通道里侧左边的灯

调查墙壁花纹，谜题 04。

谜の空间

小金币位置

1. 右下有布的箱子
2. 通道内右侧灯
3. 通道内左侧最近的灯

调查右下箱子附近玛赫涅的脚，谜题 05，发生剧情，进入下一章。

序章

异国的法庭

问题&解答

Q: この事件の被告人の名前は?

A：マホ - ネ

Q：被告人の 2 つの罪状とは?

A：盗窃と伤害

证言《～事件当夜の见回り～》

证人：ユトリノ

威慑要点

证言：オレはいつもどおり、にぃにぃふたまる……（我像平常一样在 2200）

威慑，得到证据物品“现场写真”。

指证要点

证言：すでに现场には异常がないことをカクニン（已经确认现场没有异常）

用“现场写真”指证

结论：自称专业的保安却没发现现场的异常，证人动摇，更改证言。

证言《～事件现场で目击したこと～》

证人：ユトリノ

证言结束后，获得证据“フラッシュライト（手电筒）”

指证要点

证言：真正面から船员さんを殴りつけた（她从正面殴打船员）

用“被害者の诊断书”指证

结论：被害者是后脑受伤，处在正面的玛赫涅不可能伤害到船员。

问题&解答

Q：今が“胜负”のときだ

A：被告人の无罪を主张

剧情过后得到证据“引きちぎられたタグ（被扯掉的牌子）”。

Q：弁护侧の方针…そんなの、决まってる

A：审理を续行する

事件过后得到证据“新闻记事（报纸）”。

证言《～事件に遭遇したこと～》

证人：オリ - ブ

得到证据“盗まれたぬいぐるみ（被偷的娃娃）”

威慑要点

证言：货物室であの子を见つけたとき（在货仓发现那孩子的时候）

证言：……ちょっと、片足が取れちゃったケド（……被她扯掉了一只脚）

证言：アタシが警察に提出したものよ。（这是我向警方提出的证物哦。）

指证要点

证言：アタシが警察に提出したものよ（这是我向警方提出的证物哦）

用“引きちぎられたタグ”（被扯掉的牌子）指证

结论：玛赫涅手中拿着的是被撤掉的牌子，而作为证物的娃娃身上还有牌子，因此这个娃娃被掉包了。

问题&解答

Q：ぬいぐるみに“タグ”がついていた理由は?

A：ぬいぐるみをスリ替えた

Q：ユトリノは自分が目立つために、ウソの证据品を提出したのか?

A：その可能性はない

Q：さあ…どうする? これが、最后の胜负だ…

A：搜索を要求する

Q：オリ - ブが、船内の搜索を恐れる理由…それを示す《证据》とは！

A：用“新闻记事”指证

第一章

迷宫の町

马车内

小金币位置

1. 顶棚上的灯
2. 右侧座位上的袋子
3. 地上的土豆

调查乘客

调查驾车的人

市街地通り

调查士兵，谜题 06。

调查小孩子，谜题 07，之后出现小金币，且开启新地图“市街地中央部”。

小金币位置

1. 拱门里侧右手边旗子
2. 蓝白帐篷摊位上方的绿色旗子
3. 拱门左侧红色鲜花吊篮

市街地中央部

小金币位置

1. 右侧的植物盆
2. 喷泉
3. 左侧白色矮房子的烟筒

调查吟游诗人，谜题 08，完成后开启新地图。

调查贵妇人。

市街地西商店街

小金币位置

1. 武器店招牌
2. 右上方三面旗子中最右侧的
3. 右下角水果篮

调查中央骑士，谜题 10。

调查左侧当铺店长，谜题 11。

* 注意：谜题 10 完成后才会触发谜题 11，但如果先触发了谜题 09，再触发谜题 10 就会发生事件，导致无法触发谜题 11。

市街地东商店街

小金币位置

1. 左侧面包店招牌
2. 左下角靠右边的圆木桶
3. 三面旗子中间那面

调查中间的青年，谜题 09。

广场の外れ

小金币位置

1. 左下蓝色大门左侧烛台
2. 三扇蓝色窗户中间那扇
3. 右下装着绿色布条和木板的木桶

广场

小金币位置

1. 左侧大树上方屋顶烟筒
2. 右下方木箱
3. 右侧有很多蓝色窗户的建筑的烟筒

调查小孩，谜题 12。

北の行进通り

小金币位置

1. 最左侧建筑第二排最右侧窗子
2. 红色尖房顶
3. 最右侧建筑物第一排中间窗户

パン屋店内

小金币位置

1. 烤箱下木柴堆
2. 左侧长面包和面包架之间
3. 右侧墙上蜡烛

调查真宵，谜题 13。

在玛赫涅房间开启后面包店老板娘クロワ出现，调查她，谜题 14

マホ-ネの部屋

小金币位置

1. 左侧墙上挂着的植物
2. 地上圆盘子
3. 右侧架子上面的水果篮

大图书馆前

小金币位置

1. 中央屋顶雕像
2. 左下角灌木
3. 入口柱子左侧靠里的顶端雕像

调查贵妇人，谜题 15。

大图书馆

小金币位置

1. 上方中央旗子
2. 上方左侧窗户
3. 下方桌子后面墙上右面的灯

调查司书兼馆长的ナゾミ，谜题 16、17。

调查司书见习ブック，谜题 18。

注意，进入特别阅览室后谜题 18 就不会出现

特别阅览室

小金币位置

1. ナゾミ身后蜡烛
2. 左侧布帘靠近花屏那一端
3. 第三个吊起的蜡烛

调查魔法大全，剧情过后谜题 19。

图书馆の地下

小金币位置

1. 左侧近处的火把
2. 右侧近处的火把
3. 右侧远处的火把

北の行进通り

调查左侧男性，谜题 21。

市街地西商店街

调查左侧白色衣服女性，谜题 22。

市街地表通り

调查右侧邮递员，谜题 23。

第二章 豪炎の魔女审判

证言《～事件を目击したときのこと～》

证人：カイック、バ-サ、マ-ダラ、ナイツ

威慑要点

证言：あれは……夕食のしたくのカオリただよう时刻。（那正是想要吃晚饭的时候）

得到证据“ランプ（提灯）”

指证要点

证言：魔法の引き起こした奇迹なのだ！（现场有火炎是魔法引起的奇迹！）

用“ランプ（提灯）”指证

结论：因为提灯掉在地上，因此现场的火炎不一定是魔法，也有可能是灯火。但是结论很快被推翻，灯火不可能将人烧死。

雷顿教授带来了《魔法大全》作为全新的证物。

问题&解答

Q：これが、最后のチャンス…

A：绘画の“ムジュン”を探す

选择图片上玛赫涅拿着提灯的手。

结论：释放魔法需要手持魔杖，而玛赫涅手上没有魔杖。

剧情过后得到证据“魔法杖”。

证言《～魔法杖について～》

证人：カイック、バ-サ、マ-ダラ、ナイツ

指证要点

证言：つかまるまで、落とさずに持っていたのだッ！（直到被抓住时都没有掉落一直拿着！）

用“ランプ（提灯）”指证。

结论：提灯上沾满泥土，证明提灯被掉在地上，由于手臂穿过提灯环拿着魔杖，如果提灯掉落同时魔杖也应该掉落，因此证人证言不成立。

剧情过后得到新的证据“メガネ（眼镜）”。

证言《～魔法杖について・(2)～》

证人：カイック、バ-サ、マ-ダラ、ナイツ

威慑要点

证言：あのミルク桶、见た目のワリに轻かったから。（那个牛奶桶比看上去要轻。）

得到新的证据“ミルク桶（牛奶桶）”

指证要点

证言：魔法杖は、もう一方の手にあたったのだ！（魔杖在另一只手拿着！）

用ミルク桶指证。

结论：由于木桶提手有两块比较高的木板，所以不能同时拿着魔杖和木桶，证人证言不成立。

证言 《～魔法杖と咒文の关连性～》

证人：カイック、バ-サ、マ-ダラ、ナイツ

威慑要点

首先威慑全员的证言才能推动剧情前进。

证言：それはもう！……（那已经！）

在カイック作证时巡视指证バ-サ的奇怪反应。

结论：是灯先掉落之后才听到咒文的声音。

证言 《～手にしてた魔法杖のナゾ～》

证人：オジサン、カイック、バ-サ、マ-ダラ、ナイツ

威慑要点

证言：あのミルク桶を地面に置き、その手で杖をニギったのだッ！（她一定是把牛奶桶放在地上，然后用那只手拿着魔法杖！）

用“ミルク桶（牛奶桶）”指证

结论：如果牛奶桶被放在地上应该和提灯一样沾满泥土，追加全新的证言。

威慑要点

证言：あの魔女は魔法杖を持っていた。（那个魔女拿着魔法杖。）

在威慑时使用巡视，指证カイック的奇怪反应。

结论：カイック在火光中只看到3个人的身影，也就是说证人一共4个人，有一个证人是不存在的。

问题&解答

Q：ヒトリ多い、证人…それはいったい、何を意味するのか?

A：证人の中に魔女がいる

追加证物“现场の上面图（现场俯视图）”

Q：现场に潜んでいた魔女はどこにいた?

A：选择玛赫涅和受害人周围位置

Q：现场で、魔女が身を隐していた……

A：用《魔法大全》中的ミエヘン指证。

证言 《～“见たこと”と“见なかった”こと～》

证人：オジサン、カイック、バ-サ、マ-ダラ、ナイツ

威慑要点

证言：あのオジサンなど、ブザマに转んでおったワ。（那个大叔也狠狠摔了一跤。）

使用巡视，指证オジサン的奇怪反应。

结论：大叔是被人吓到才摔了一跤。

问题&解答

Q：无意味か。今の证言…どうするべきか?

A：さらにくわしく

追加新的证言。

威慑要点

证言：后ろから名前を呼ばれて、转んじまったケド。（有人在后面喊了我的名字，我吓了一跳摔倒了）

问题&解答

Q：弁护侧は。この证人の证言について…

A：ムジュンを指摘する

证言检证

选择マ-ダラ的证言“ヒトコトも、声が出ませんでした（由于太过恐怖，一句话都说不出）”

问题&解答

Q：事件当时。オジサンを背后から呼んだのがこのご妇人だったという证据とは！

A：用证据“现场の上面图”指证。

Q：オジサンが闻いたという声の正体を示す证据とは…！

A：用《魔法大全》中魔法“ミエヘン”指证。

Q：あえて现场に姿を现した理由。それは…！

A：罪を隐す工作をするため

Q：あの现场に姿を见せてまで隐そうとしたものとは…！

A：用证据“メガネ”指证

Q：メガネを落とした魔女が、现场に姿を现した、その理由とは！

A：见つからなかったから

Q：今夜、搜查されなかった场所。…それを示す证据品は…！

A：用证据“ミルク桶”指证

结论：魔女在现场现身是为了防止万一有人找到她丢失的眼镜后，而她又不在现场对她产生怀疑，而她的眼镜正是掉到牛奶桶中。

第二章 大魔女のナゾを追え

裁判所控え室

小金币位置

1. 下方脚锁
2. 左侧士兵头上烛台
3. 右侧大门左侧的烛台

检查士控え室

小金币位置

1. 左侧黑板上插着的剑
2. ジョド-ラ右侧墙壁上的烛台
3. 右侧桌子上的箱子

和ジョド-ラ对话。

裁判所前

小金币位置

1. 门口右侧的火把
2. 左侧圆屋顶
3. 建筑左下的灌木从

裁判所へ续く道

小金币位置

1. 路标上方的箭头
2. 眼前的花丛
3. 路标右侧树根

调查画面右上树叶，谜题24。

市街地东商店街

和老板娘对话。

パン屋店内

卢克和真宵决定一起寻找黑猫。

北の行进通り

调查邮递员，谜题25。

市街地西商店街

调查左侧男性，谜题26。

市街地中央

调查吟游诗人，谜题 27。

市街地通り

调查士兵，谜题 28。

广场

和乔朵拉对话，自动离开广场。

广场の外れ

找到黑猫。

大图书馆前

调查小狗，谜题 29。

パン屋店内

和成步堂、雷顿教授汇合，进入第二天。

市街地东商店街

调查左侧的バ-サ，谜题 30。

パン屋前

调查バ-サ，谜题 30

裁判所前

剧情过后，四人暂时分开，开启暗の间后，暂时不要去和玛赫涅对话，可以先去其他地方触发谜题。

大图书馆内

开启暗の间后，和玛赫涅对话前来到这里，调查ブック，谜题 38。

西商店街

开启暗の间后，和玛赫涅对话前来到这里，和グレ对话。

广场の外れ

开启暗の间后，和玛赫涅对话前，和グレ对话后，在这里调查テル，谜题 39。

暗の间

和玛赫涅对话中途转换为雷顿视点。

市街地表通り

关所の门开启后，和叙事者对话前来到这里，调查老婆婆，谜题 31。

关所の门

小金币位置

1. 左侧中间的绿色旗帜
2. 大门右侧青铜像
3. 城墙右下角植物

调查门前骑士，谜题 32。

骑士の驻屯地

小金币位置

1. 左上蓝色尖顶下的木栏杆
2. 大阶梯左侧青铜像
3. 竖起的第一个骑士练剑的草垛

调查被骑士围起来的绿衣男性，谜题 33。

调查困惑的骑士，谜题 34。

调查左侧紫色尖顶，谜题 35。

谒见の间前

小金币位置

1. 围墙上的左侧第一个尖顶
2. 围墙上的右侧里面的尖顶
3. 中央圆形徽章

调查右侧数第二个尖顶，谜题 37。

调查大门，谜题 36。

检查士控え室

触发剧情，之后可以去炼金术师的家调查。

广场

调查ビタ-，谜题 20。

炼金术师の家

小金币位置

1. 烟囱上的鸟巢
2. 中央的拱门上方圆形
3. 少年脚边的灌木

和执事对话触发剧情。

执事室

小金币位置

1. 架子白色酒杯
2. 门边的纸筒
3. 左侧桌上蓝色花瓶

和执事对话触发剧情。

炼金术师の部屋

小金币位置

1. 执事右边壶上圆形器皿
2. 房顶的地球仪
3. 左边书架旁地板上的书籍

调查墙上挂着的画，发现画边缘的绿色。

调查地上白色粉末，触发事件，可以去研究室了。

研究室

小金币位置

1. 挂在墙上架子的
2. 左下木箱上的器皿
3. 井附近的桶

调查山羊像、木箱、桌子上面、井，然后触发事件，进入第四章。

第四章 黄金の魔女裁判

证言 《～事件を目击したこと～》

证人：エミ-ル、タタ-セル、フェルマタ、ル-ク

威慑要点

证言：もしかして“仲间割れ”ってヤツかしら？（莫非是和那家伙拆伙了？）

在威慑时使用巡视指证听到这段证言时ル-ク的奇怪反应。

Q：マホ-ネさんが言いかけたコトとは?

A：先をうながしてみる

证物“见取り图”更新情报。

指证要点

证言：先生は、マヨイさんの正体を见抜いて（教授正是看穿了真宵的真面目！）

用“见取り图”指证，得到新证据“黄金像”。

结论：雷顿教授面对的方向不是真宵方向，因此并不是想要攻击真宵。

证言 《～现场に落ちたもうひとつの<影>～》

证人：エミ-ル、タタ-セル、フェルマタ、ル-ク

威慑要点

证言：同じ现场で、同じ“魔法”の手口。（一样的现场，使用一样的魔法手段。）

威慑之后证据“魔法杖”情报更新，《魔法大全》追加魔法“マカツイ”。

证言：あのボウシ屋さんは、魔女が呼び出した使い魔……（那个高帽先生对着魔女召唤的使魔挥动刀子，拼命抵抗。）

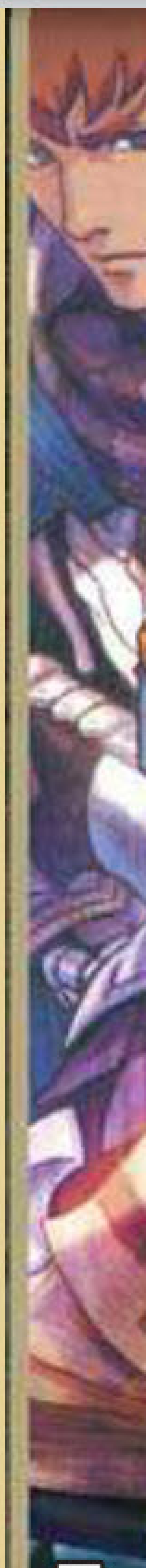
使用巡视，指证听到这句证言是ル-ク的奇怪反应，再指证オジサン的奇怪反应。

结论：雷顿教授并没拿着刀子，也就不可能是在对付魔女召唤的使魔。

问题&解答

Q：被害者のウデについてもうひとつ闻かせてください

A：どこに落ちていたか?



Q：见取り图…なにか、モンダイが?

A：モンダイがある

Q：位置关系で、ムジュンしているところは?

A：指证图上魔法杖的位置

结论：黄金手臂的位置阻挡了魔法杖落地后在滚动的路线，所以不可能是真宵掉落了魔法杖。

证言 《～<黄金像>と<魔法杖>～》

证人：エミ－ル、タタ－セル、フェルマタ、ル－ク

威慑要点

证言：おお－爱こそ“真心”恋こそ“下心”（哦爱即真心，恋即预谋）

威慑之后使用巡视指证对鹦鹉叫声有奇怪反应的ル－ク。

问题&解答

Q：オウムの、ビスケット…

A：召唤してみる

Q: 询问をするべきか…どうする?

A：《寻问》をする

证言 《～<黄金像>と<魔法杖>～》

证人：ビスケット

指证要点

证言：……コルドア！……

用《魔法大全》中“ゴルドラ”指证。

结论：大家都以为鹦鹉听错了声音顺序，而实际上是有人使用了和黄金魔法读音相似的贯通魔法。

问题&解答

Q：コルドアが使用された证据は……

A：《证据》は、ある

Q：コルドアが使用された事を立证する证据は……

A：使用证据“绘の里側”指证。

证据“见取り图”的情报更新。

Q：トビラを通ったものとは……！

A：それ以外のもの

Q：魔女が……小さな扉を通したものとは…！

A：使用证据“魔法杖”指证

Q: 魔法杖に仕组まれたウソとは?

A：指证魔法杖上紫色的魔法石

Q：魔女とは…何者なのか！

A：“パトラス・アルグレイ”

结论：魔法杖上的紫色宝石有可能是假的，有人使用贯通魔法在房间内开了小门，而能做到这一点的只有可能是管家。

问题&解答

Q：魔女がスリ替えた魔法石を隐した场所とは…?

A：アルグレイ自身

Q：事件当日、魔法石が隐されていた场所は?

A：指证其脖子下方围巾的位置

Q：どうする！このまま归らせるべきか?

A：他の事件を追及

获得证物“现场のスケッチ（现场素描）”。

证言 《～事件当夜のこと～》

证人：アルグレイ

威慑要点

证言：困っていたところ、おトナリの方が访ねて……（正在困扰的时候，邻居拜访帮我破坏了大门。）

指证要点

证言：オレっち、ピンと来たね！今回と同じ魔女が《マカツイ》を使ったんだ、ってな！（我们赶紧跑了过去！和这次一样的魔女使用了マカツイ魔法！）

用魔法杖指证。

结论：魔杖上可以使用“マカツイ”魔法的宝石是假的，证人证言不成立。

问题&解答

Q：今回の犯行が可能だったことを示す证据とは！

A：使用“现场のスケッチ”指证

结论：可以使用贯通魔法，将手从小门中深入，掐死炼金术师。

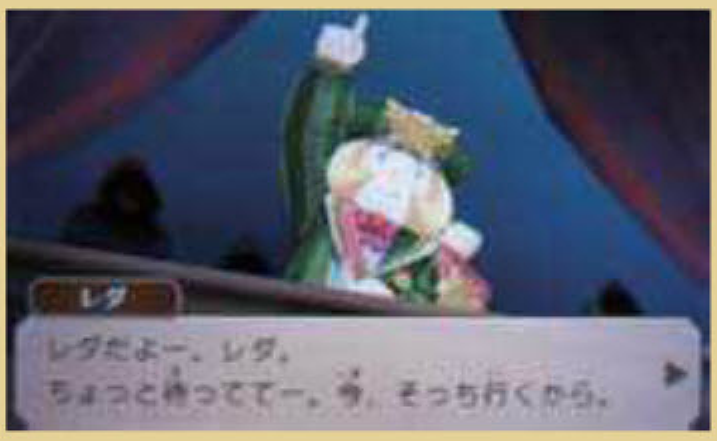
证言 《～现场に踏み込んでから～》

证人：エミ－ル

威慑要点

证言：现场をアレコレ见て回っていたんだけど……（在现场到处转了转，但是……）

使用巡视指证听到这句证言时アルグレイ的奇怪反应，追加新的证人，留言邮递员レダ。



证言：博士にね。手纸の配达をたのまれてたの。（博士委托我送信，我去他家取信了。）

问题&解答

Q：その手纸……もしかして。ココロ当たりがある、か?

A：《证据》を提示してみる

Q：あなたに配达を赖んだ《手纸》…それは、もしかすると…

A：用证据“白纸の手纸”指证

结论：邮递员邮寄的信正是成步堂手中的这封无字之信。

证言 《～ベルデュ-ク博士の<手纸>～》

证人：レダ

威慑要点

证言：お部屋を出て。执事さんに“おやすみ”のアイサツをして……（我从房间出去，和管家说了“晚安”就走了。）

使用巡视指证听到这句证言时アルグレイ的奇怪反应，追加新的证言。

证言：私がいつものボトルをお持ちしたとき……（我和平常一样拿着瓶子……）

指证听到这句证言时エミ－ル的奇怪反应，追加新的证“トマトジュ-スのポトル(番茄汁瓶子)”。

证言：そしたら。オジサンが急に、ブッ倒れて。（那之后大叔就突然倒下了。）

问题&解答

Q：オジサンが急にブッ倒れた理由。思い当たることはあるか?

A：思い当たる《证据》がある

Q：オジサンが现场でイシキを失った理由を示す手がかりは?

A：使用证物“トマトジュ－スのボトル（番茄汁瓶子）”指证。

结论：炼金术师的番茄汁中混着催眠药，所以大叔才会突然睡着。

证言 《～炼金术师と执事～》

证人：アルグレイ、レダ

威慑要点

证言：あの方のイノチを狙う理由がないのです。（我没有理由杀害那个人。）

Q：犯行の动机。どうだろうか……

A：それ以外の动机を提示

Q：犯行の目的を示す证据とは！

A：用证据“白纸の手纸”指证

证言：イノチを狙うことも、スト-リ-テラ-样に当てた手纸を……（杀害博士，拿走他写给叙事者大人的信，这样的事情我都没错过！）

Q：今の证言…モンダイはないだろうか?

A：ムジュンがある

Q：このムジュンを暴くには…

A：证据品は提示できない

选择レダ的证言“守秘义务とか、先生がおしえてくれたから…アタシ。一度も破ったこと、ないの！”

结论：アルグレイ知道信件的收信人，而邮递员有保密协议，因此只有可能是她拿走了信件。

问题&解答

Q：このまま见逃して判决を下すべきなのだろうか…

A：ムジュンを追及する

Q：それによって生まれるムジュンとは！

A：用证据“现场のスケッチ”指证

Q：ぼくが质问したい人物。それは…

A：オジサン

Q：オジサンが现场から持ち去ったあるものとは…?

A：指证大叔右手拿着的带有毒药标志的瓶子

Q：事件当夜。ベルデュ-ク博士に毒をのませた人物。それは…

A：ベルデュ-ク博士自身

Q：その可能性を间接的に示している证据品とは…！

A：使用证据“白纸の手纸”指证

结论：炼金术师是自杀。

第五章 失意の后に

裁判所へ续く道

剧情过后开放新的地图“ノミ市”。

ノミ市

小金币位置

1. 左下角木桶
2. 右下角手推车
3. 中央白色大烟囱

调查左上方烟囱，谜题40。

うらぶれ通り

小金币位置

1. 左下的罐子
2. 右下木箱上的小罐子
3. 左侧绿色的招牌

调查左侧房子的招牌下方洒落的土豆，谜题41。

ラブレの店

小金币位置

1. 正面桌子上的酒壶
2. 左侧竹子上插着的剑
3. 右下地上的酒瓶

调查ラブレ，发生剧情。

雕刻家の部屋

深夜自动发生剧情。

ラブレの店

调查ラブレ，谜题42。

雕刻家の部屋

小金币位置

1. 右下木箱上的蜡烛
2. 左下木箱上的蜡烛水壶
3. 中央左面的木桶

调查最上面的一张床，谜题43。

ラブレの店

调查ラブレ，谜题44。

调查吟游诗人，谜题45。

ノミ市

调查バ-サ、ナイツ发生剧情，爆炸后再次调查バ-サ、ナイツ，之后调查卢克脚边车轮附近小的闪光物体，追加“小さな钟”的情报。

うらぶれ通り

调查桶中少年，谜题46。

调查画面左上阳台上的女性，谜题47。

裁判所前

发生剧情，谜题48。

暗の间

发生剧情，开放地图“火刑装置前”。

火刑装置前

小金币位置

1. 左上吊灯
2. 左侧火把
3. 右侧齿轮

调查火刑装置的把手，谜题49。

来到火星装置下方，发生剧情，谜题50。

迷いの森

剧情过后，谜题51。

小金币位置

1. 面前红色的蘑菇
2. 右侧卷曲的草
3. 右下草

集落离れ

小金币位置

1. 左数第一个格子内的大罐子
2. 左数第二个格子内大罐子
3. 右数第一个格子内大罐子
4. 中央凸起的树根

调查中央下方，被树根木隐藏起来的格子，谜题52。

调查ヨ-マ，发生剧情。

魔女の集落・东

小金币位置

1. 井旁边的水桶
2. 右侧的树梯子上方
3. 中央上方树枝上的ヨ-マ
4. 下方正在劈柴的ヨ-マ
5. 左侧屋前火把

调查前面的两个ヨ-マ，发生剧情。

魔女の集落・西

小金币位置

1. 大石头上
2. 中间地上的小石块上
3. 右侧边缘的石头上
4. 祭坛最上方右侧烛台
5. 祭坛最上方左侧烛台

调查前面的ヨ-マ，发生剧情。

赤い植物の湖

小金币位置

1. 左下角树丛
2. 河对岸最右侧的树
3. 何对岸桥最近的树顶

调查前面的ヨ-マ，谜题53。

大魔女邸

小金币位置

1. 马的饲料架
2. 中央面前的花
3. 大魔女宅的尖顶

大魔女邸・工房

小金币位置

1. 左下地上的罐子
2. 右侧墙壁靠里侧的蜡烛
3. 天花板上的扇叶

和正在工作的ヨ－マ对话，完成后调查在蓝色染缸前出现ヨ－マ，谜题54。

调查屋子里的ヨ－マ，发生剧情。

大魔女の部屋

小金币位置

1. 左下倒下的台座
2. 右侧站着的台座
3. 左侧火盆

第六章 地下遗迹のヒミツ

调查ヨ－マ，谜题55。

调查中央的椅子，椅子后面墙壁红色的部分，发生剧情，进入第六章。

遗迹大水路

小金币位置

1. 右侧狮子雕像
2. 左侧第一个火盆
3. 断掉的柱子顶端

调查正面的门，向遗迹小部屋移动，发生剧情。

大魔女邸

调查ヨ－マ，触发剧情。

马车发着场

小金币位置:

1. 下方中央蜡烛
2. 左侧墙壁右数第二根蜡烛
3. 左侧墙壁右数第一根蜡烛

左侧墙壁右数第三根蜡烛，谜题56。

大魔女の部屋

发生剧情，开启遗迹大水路。

遗迹大水路

发生剧情，四个人汇合

遗迹小部屋

小金币位置

1. 右侧第一个断掉的柱子
2. 左侧第一个柱子上的火把
3. 左侧第二个断掉的柱子

遗迹大水路

调查深处的门，谜题57。

小金币位置

1. 左侧人性雕像的脸部
2. 右侧火把
3. 有方形缺口的拱形洞顶

调查右手前铜像，谜题58。

调查左侧雕像间的石板，触发剧情。

调查正面的水流，谜题59。

自动前进，谜题60，谜题61。

石碑と祭坛

小金币位置

1. 右侧水里的柱子

第七章 终わる物语

2. 右侧柱子上端坏了的部分
3. 左侧柱子上的圆盘

调查中央台座发生事件，进入第七章。

北の行进通り

事件过后，得到“最后の物语の纸片”。

广场

和グレ和テル、ムグムグ对话后发生事件。

钟楼前

得到《自警团の警备记录》

钟楼中腹

调查地上的衣服，得到“コムギ粉まみれのロ－ブ”（沾着面粉的斗篷）。

调查地上闪光的东西，得到“ペンダント”。

调查柱子边立着的纸板，得到“钟楼の见取り图”（钟楼平面图）。

调查柱子上的金色方块，得到“机械パネル”（机械面板）。

全部调查结束后，转换为雷顿视角。

关所の门

在这里将出现大图书馆司书，之前错过的所有谜题都可以在这里找到，剧情结束后可以进入“骑士の驻屯地”。

骑士の驻屯地

进入后发生事件，自动移动至“塔へ续く桥”，可先去其他地方回收小金币和谜题。

骑士の驻屯地

调查队长，谜题62。

谒见の间

小金币位置

1. 左边玻璃窗上方
2. 宝座左边书
3. 最右边的烛台

塔へ续く桥

小金币位置

1. 塔中央部分小尖顶
2. 左侧桥梁最近的尖形装饰
3. 月亮

调查入口，谜题63，事件过后进入第八章。

第八章 最后の魔女裁判语

证言《～事件について～》

证人：マホ－ネ

威慑要点

证言：やっと、気づいたのです……（我终于发现了在体内的沉睡的贝泽拉。）

证言：雨が上がった夕刻……（雨停过后我从钟楼的木台阶走了上去，等待游行的进行）

证言：父の最后のコトバが终わるのを……（在等待父亲说完最后的一句话后，我召唤了火焰之龙……）

证言：なぜ、父のイノチを夺ったのか……（为什么要夺取父亲的性命，我也不知道理由。）

全部威慑结束后，黑猫来到证人席。

指证要点

证言：雨が上がった夕刻……（雨停过后我从钟楼的木台阶走了上去，等待游行的进行）

用证据“自警团の警备记录”指证，得到证据“足迹のスケッチ（脚印素描）”。

结论：没有拿着魔杖的玛赫涅无法在别人不知道的情况下进入钟楼，但是被推翻，大魔女是可以自由使用任何魔法的。

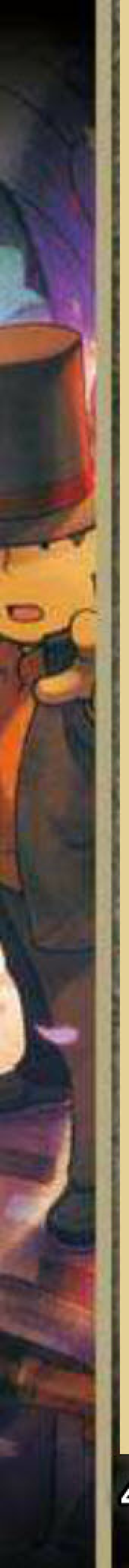
威慑要点

证言：やっと、気づいたのです……（我终于发现了在体内的沉睡的贝泽拉。）

在威慑过程中，使用巡视指证黑猫，追加证言。

指证要点

证言：クロ－ネはいつもどおり、私の后ろから。（黑猫像平常一样跟在我的身后。）



用证据“足迹のスケッチ（脚印素描）”指证。

结论：说是一直跟在身后的黑猫却没有留下脚印，因此玛赫涅的记忆十分混论，她的证言并不可信。

证言 《～ワレワレの警备～》

证人：自警团1～10号

得到证据“ペンダント（吊坠）”。

威慑要点

证言：なのに、コツゼンと《足迹》は现れた……（因为足迹突然出现，所以我看到的一瞬间就觉得是魔女的。）

证言：雨はキライ。钢铁のヒ-ルがよごれるし……（我讨厌下雨，下雨会使钢铁靴子变脏，头发也会变得一团糟。）

证言：この、ンパカパポコルペヌ。ちゃんとクセモノに……（我有好好努力地对抗居心叵测的坏人，他们是逃不掉的！）

在威慑过程中使用巡视，指证团长的奇怪反应。

在指证团长的时候，选择巡视，指证ボロゾ-キン（自警团5号）的奇怪反应。

指证要点

证言：コツゼンと现れた、あのドロの迹を剑て…（突然出现的脚印我以为是自警团9号的……）

用证据“足迹のスケッチ（脚印素描）”指证。

问题&解答

Q: 自警团の证言と、この图面…正しいのは、どちらなのか?

A：どちらも正しい

Q：あの钟楼に被告人以外の者が侵入していたことを示す证据とは！

A：使用证据“コムギ粉まみれのロ-ブ”指证。

结论：有两个人登上了钟楼，所以留下了交叠的脚印，她们都是使用隐身魔法的魔女。

证言 《～ワレワレの活跃～》

证人：自警团1～10号

指证要点

证言：あの子が捕えられたとき，钟楼には隐れられる场所は……（逮捕那个孩子的时候钟楼没有任何可以藏身的地方。）

用证据“钟楼の见取り图（钟楼的平面图）”指证。

问题&解答

Q：魔女が隐藏れることのできた场所は…?

A: 指证钟楼的最上层“钟ノ间”。

威慑要点

证言：现场には、もうひとりの魔女なんていなかった。（现场没有第二个魔女。）

在威慑过程中使用看透，指证最右边的自警团10号，追加证言。

指证要点

证言：あのとき…ワシは、たしかに闻いたのだ。オンナのすすり泣くような……（那个时候我确实听到了好像女人在抽泣一样的细小的声音。）

用证据“机械パネル（机械板）”指证。

结论：现场有人听到钟楼内机关的声音，而根据刚刚证言推断，这个机关正是打开通往钟楼顶层钟ノ间的机关。

问题&解答

Q：钟楼のカラクリを正しく作动させるという、そのカギとは！

A: 用证据“ペンダント（垂饰）”指证，发生谜题64

Q：今、ぼくにできることは…

A：异议を申し立てる

Q: まだ、审理されていない、重要な手がかりの在据…それは！

A：マホ-ネ自身

Q：被告人自身にある新しい手がかりとは…?

A：选择玛赫涅右手手腕上的饰物，再一次开启谜题64，触发剧情，视点转移到雷顿教授一侧。

塔·最下部

小金币位置

1. 铁笼电梯背后左侧火
2. 铁笼电梯背后右侧火
3. 中央地面圆形装饰

点击中央牢笼，谜题65、66、67

屋上庭园

小金币位置

1. 前方右侧的花盆
2. 正前方巨大的树旁边那棵尖细的树
3. 水车所在建筑的上方中央窗户

调查左侧建筑物，发生剧情。

子供部屋

小金币位置

1. 左下红凳子上的垫子
2. 左上黄色的星星
3. 桌子上面

使用接近调查床边，追加“はじまりの绘本”情报，调查右侧门，可以到创造主部屋。

创造主部屋

小金币位置

1. 右前画
2. 中间月亮型吊饰
3. 左侧坐在钢琴前的娃娃

调查里侧墙壁，追加“二人の少女の写真”情报。

调查钢琴，谜题68，之后追加“炼金术师の遗书”情报。

屋上

剧情之后，谜题69，之后触发剧情，进入第九章。

第九章 最后の检查士

证言 《～“正体”と“役割”～》

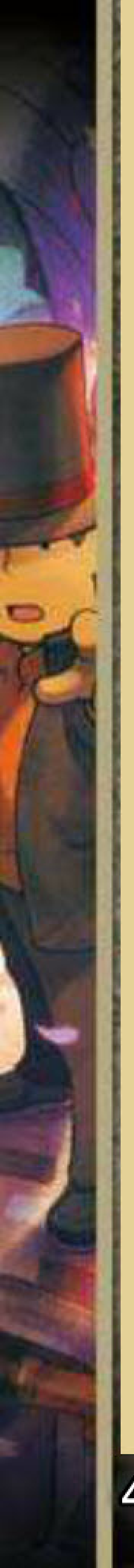
证人：マ-ダラ

威慑要点

证言：今日の午后…小雨の中。私は…自警团の横を通って……（今天下午我在雨中通过了自警团的守备，在钟楼等待。）

证言：私は…《指令》にしたがうだけなのです。（我只是按照指令做事，其他都不明白。）

再次威慑证言：今日の午后…小雨の中。私は…自警团の横を通って……（今天下午我在雨中通过了自警团的守备，在钟楼等待。）



Q：气のせいかもしれないけど。…どうしよう?

A：さらにゆさぶる

追加全新的证言。

指证要点

证言：《スガタを消すロ - ブ》をまとっていたので……（因为我穿着隐身斗篷，所以大家都看不到我。）

用证据“コムギ粉まみれのロ - ブ（占满小麦粉的斗篷）”指证，得到证据“见えないロ - ブ”。

结论：马黛拉之所以能够通过自警团警备是因为其穿了隐身斗篷。

《～钟楼の上で起こったこと～》

证人：マ - ダラ

指证要点

证言：なんとか逃れようと抵抗して…なにかを握りしめて…（想要做些抵抗，所以将什么东西握住扯了下来）

用证据“ペンダント（垂饰）”指证，证据情报更新。

证言：后ろから袭われて、ウデをつかまれ、クチも……（有人从背后袭击我，抓住我的手，堵住我的嘴，让我动弹不得。）

用证据“ペンダント（垂饰）”指证，得到证据《魔法大全》中魔法“パトネル”。

证言：钟楼の２阶で…《パトネル》の咒文が闻こえて……（我在钟楼２层听到了催眠咒语，赶紧回头……）

用证据《魔法大全》中魔法“パトネル”指证。

结论：马黛拉抵抗时扯掉了垂饰，而且还划伤了犯人，她是从正面进行抵抗的，因此她看到了犯人的脸。

问题&解答

Q：この证人が、イシキを失った…その《真相》は、おそらく。

A：他の手段が使われた

Q：事件の现场で、この证人を袭击、钟楼の最上阶に闭じ込めた人物とは…！

A：选择ジョド - ラ

Q：袭击者は…ジョド - ラ检察士长。それを决定的に《立证》するのは…

A：ジョド - ラ自身

Q：ジョド - ラに残された手がかりとは…?

A：指证ジョド - ラ脖子附近

结论：乔朵拉正是袭击马黛拉的犯人。

《～事件当时のこと～》

证人：ジョド - ラ

威慑要点

证言：存在を知られてはならぬ理由があったゆえ……（因为有不能被知道的理由，我躲过了自警团的守卫……）

在威慑过程中使用巡视，指证现出奇怪举动的マ - ダラ。

问题&解答

Q：今の、マ - ダラさんの《证言》…どうだろう?

A：非常に气になる

证据“见えないロ - ブ”情报更新。

指证要点

证言：阶段を上ると、そこに背を向けてたたずむ《クセ者》……（登上楼梯，看到那里有个背对我的可疑分子，所以抓住了她）

用证据“见えないロ - ブ（隐身斗篷）”指证，追加新的证言。

威慑要点

证言：钟楼の阶段に、小さなつま先の《足迹》を见つけた……（我在钟楼楼梯看到了脚印，所以上去调查……）

问题&解答

Q：今の《证言》…どうだろう?

A：非常に气になる

追加新的证言。

指证要点

证言：残された“つま先”のドロの迹を、可能な限りなぞるように（尽可能不留下痕迹踮着前脚掌的脚印走上了阶梯……）

用证据“足迹のスケッチ（脚印素描）”指证。

问题&解答

Q：钟楼の阶段を上った时…被告人を背　っていたことを示す证据とは！

A：用证据“足迹のスケッチ（脚印素描）”指证。

证据“ペンダント”情报更新。

结论：乔朵拉背着玛赫涅披着隐身斗篷走到了钟楼。

《～ヨ-マ～》

证人：ジョド - ラ、マ - ダラ

威慑要点

证言：ヨ - マは、この町をウラ侧から支えている……（幽魔是支撑着这个城市的存在，我则被称作“大魔女”）

证言：ヨ - マとして“森の住人”となるのは…《魔女裁判》で……（幽魔是村子中所有被处以火刑的人。）

证言：ヨ - マは、大魔女样からいただく《指令》を忠实に……（幽魔听从大魔女的指令，忠诚地去执行……）

证言：ジョド - ラ样は、私たちヨ - マに《指令》をくださる……（乔朵拉大人是给我们幽魔发布指令的伟大的大魔女殿下。）

证言：私たちは“魔女”ではありません、そして……（我们既不是魔女也不是幽灵。）

全部威慑之后追加新的证言。

指证要点

证言：ウィッチオルデの森の住人、ヨ - マの“目的”は……（幽魔的目的只有一个……）

用《魔法大全》中任意一页指证。

证言检证

指证マ - ダラ的证言“ジョド - ラ样は、私达ヨ - マに《指令》をくださる……”（乔朵拉大人是给我们幽魔发布指令的伟大的大魔女殿下。）

问题&解答

Q：スト - リ - テラ - 样の害の《指令》を下した人物とは…！

A：スト - リ - テラ -

Q：ジョド - ラさんの行动は、そのスト - リ - テラ - 氏に对して…

A：里切った

结论：城市里并没有魔法，一切都是幽魔做的，乔朵拉背叛了叙事者，因为叙事者选了隐藏贝泽拉的真正身分。

终章 はじまりの物语

证言《～この町の<真实>～》

证人：スト-リ-テラ-

威慑要点

证言：私には、もうひとつのカオがある……（我还有另一个身分，那正是斯特拉公司的经营者。）

证言：この町…まるごとすべて《ステラ》の研究施设なのだ……（这个城市所有的一切，都是斯特拉公司的研究设施。）

证言：古来。この地は、他のどこにもない得意な性质を持ち……（从古代以来，这块土地上有着其他地方上没有的性质，因此影响了这里的住民。）

证言：その性质を利用して、不特定多数のイシキを完全に……（利用那个性质控制数个人的意识，这正是研究主题……）

证言：この研究は、10年前に始まった……（这个研究10年前开始，城中的人都是实验体。）

问题&解答

Q：この町で、ただヒトリ。10年より前のキオクを持っている人物とは！

A：マホ-ネ・カタル-シア

结论：整个迷宫都市都是斯特拉公司的研究设施，这里所有的人都是被催眠的人，听到银器敲响的声音就会失去意识，不可能有人拥有超过10年以上的记忆，只有玛赫涅不同。

证言《～<传说の大火>のキオク～》

证人：スト-リ-テラ-、マホ-ネ

威慑要点

证言：あの、巨大な炎の龙…わたしは、自分が召唤した魔物の……（那个巨大的火炎龙是我自己召唤的魔物，我觉得十分可怕……）

在威慑状态使用巡视，指证スト-リ-テラ-的奇怪反应。

得到证据“炎の龙のスケッチ”。

证言：私の中で大魔女《ベ-ゼラ》が目觉めて……（我体内的大魔女贝泽拉苏醒了，将火炎的灾厄降临在这个城市。。）

在威慑状态使用巡视，指证スト-リ-テラ-的奇怪反应。

问题&解答

Q：今から、10年前。炎の龙が町に“现れた”という《证据》は…

A：《证据》はある

Q：10年前。この町に、炎の龙が“现れた”ことを示す《证据》とは…！

A：证据品“炎の龙のスケッチ（炎之龙的素描）”をつきつける

Q：“魔法は存在しない”“炎の龙は存在した”そのムジュンを解く《カギ》の在处は…?

A：《钟楼》の上

Q：マホ-ネが见た炎の龙とは?

A：将视点向下调，选择栏杆上和素描一样的龙形纹样。

Q：10年前。被告人といっしょに钟楼に上った人物がいたと考えられる“证据”とは…！

A：用证据“2人の少女の写真（两个少女的照片）”指证

Q：この绘画に描かれた、もうひとりの少女。それは、いったい…谁だったのか?

A：指证“ジョド-ラ”

Q：この少女がジョド-ラさんだという、アキラカな《证据》。それは…

A：用证据“ペンダント（垂饰）”指证。

Q：10年前。町を焼き払った《传说の大火》。その“原因”を作ったものとは…！

A：用证据“恶魔の钟”指证。

结论：玛赫涅和朋友乔朵拉在10年前火祭那天登上钟楼，银钟敲响造成所有村民晕倒，狂风引起巨火，玛赫涅在钟楼目击到城市大火，钟楼的栏杆纹样让她以为是自己召唤的炎龙。

问题&解答

Q：マホ-ネさんのココロを救う“キッカケ”になったものとは…！

A：用证据“はじまりの物语（最初的故事）”指证。

Q：この证人が、カタル-シア样を“里切る”に至った、もうひとつの《动机》とは…！

A：用证据“ベルデュ-ク博士の遗书（炼金术师的遗书）”指证

证言《～<传说の大火>の“真实”～》

证人：ジョド-ラ

获得证据“最上阶のカラクリ”

威慑要点

证言：全身のチカラが拔けたようだった…そこへ父とカタル-シアさんが……（我瘫倒在地，这时父亲和卡塔鲁西亚（叙事者）出现了。）

在威慑状态下，使用巡视指证カタル-シア。

证言：必死でゆさぶると、彼女も气が付いて……（拼命摇晃她，才把她唤醒，下一个瞬间映入眼帘的就是地狱般的情景。）

在威慑状态下，使用巡视指证マホ-ネ。

问题&解答

Q：10年前。マホ-ネが、あの《钟》を“鸣らさなかった”ことを示す《证据》は！

A：用证据“最上阶のカラクリ（最上层的机关）”指证

Q：あの日…《钟》を鸣らしたのは！

A：指证“ジョド-ラ”。

结论：从童年玛赫涅醒来的位置推断，真正敲响大钟的是乔朵拉……

发生剧情，谜题70，迎来故事的结局。

谜题＆解答

谜题 001 魔女のナゾ

提问 黑白魔女想要回到自己的家，他们遇到横向的线就会改变方向，帮助她们回到各自的家。

答案 注意黑魔女回黑色城堡，白魔女回白色。只点亮橘黄色和紫色的线。

谜题 002 バ-トンバ-ガ-

提问 帮助パズル完成他的汉堡包。

答案 如图所示。

谜题 003 警备に隠れて进め

提问 小心躲避警察的手电光线，让雷顿平安走到画面右下角。

答案 下下下下，右下右右，右上右右，上下上上，右上右右，上下上下，下下下下。

谜题 004 バ-トンバ-ガ-

提问 将图上图案还原。

答案 答案如图。

谜题 005 捕らわれたマホ-ネ

提问 拉动绳子两端，哪一方不会结成绳结？

答案 B

谜题 006 剣と盾のナゾ

提问 让每一把剑都有盾牌遮挡。

答案 所有向下指的人物需要放在上层，答案如图所示。

谜题 007 不思议なオルゴ-ル

提问 转动把手，让所有娃娃都朝向正面。

答案 转动一次把手娃娃会按顺时转动 90°，每个把手控制 2 个娃娃，综合考虑它们的转动轨迹，具体答案：黄→绿→蓝→绿→蓝→绿。

谜题 008 ちぎれた地図

提问 城市地图碎成一片片，将它还原。

答案 从游戏中走过的道路思考，地图中央应该是巨大的圆形道路，而所有道路都要有所连接，答案如图所示。

谜题 009 からくり人形

提问 将变成一块块的 6 个木偶还原，每个木偶需要包括头、躯干和 4 只 6 部分，彼此不可重叠。

答案 注意只能从头部向外连线，几个木偶的部分不可重合，具体答案如图所示。

谜题 010 あやしい影

提问 骑士注意到自己晚上巡逻的时候影子非常奇怪，找出正确的影子。

答案 仔细观察影子手部、腿部的动作姿势，只有一个影子完全和骑士一样，答案 B。

谜题 011 襲われた王

提问 聆听证言找出犯人。

姬：王子不是犯人！听到悲鸣的时候我在其他地方见过他的身影。

王子：我确实在这间屋子听到了女性的声音，但是我到的时候公主和町娘都不在。

骑士：我赶到的时候王子已经在了！除此之外没有其他人。

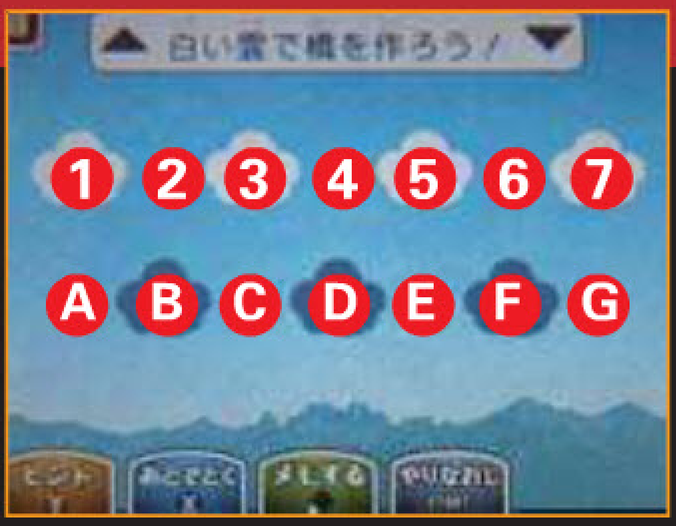
町娘：我是和这个商人一起来的，我们不是犯人！

商人：最后来到这个屋子的是个女性，她跑得非常慢。

答案 不要被性别迷惑，骑士可不都是男性，实际上犯人正是这位女骑士。

谜题 012 白い云だけに

提问 利用云梯跨过悬崖，点击云朵能够对其释放魔法改变它的位置，下面的会变成黑色的雷云不可通过，将所有云变成白色的云就可以架起桥梁。



答案 如图上序号，依次按下 D → 1 → E → C → A 位置上的云。

谜题 013 パン屋さんの大惨事

提问 整理被成步堂弄乱的面包架，发现多出了一个面包，不能将来路不明的面包卖给客人，请将多余的面包放到篮子里。

答案 按照上屏幕画面仔细观察面包的果酱和纹路方向，就会发现是图上这个面包多了出来。

谜题 014 不思议な仕立て屋

提问 使用不可思议的印章，扣成指定样子的颜色，同一个地方扣两次颜色就会消失。

答案 比较麻烦的谜题，稍微按不准就容易偏离。按图上数字顺序扣下印章就能完成。

首先先将印章底部和天平底部对其，然后由下往上每次挪动 1 格，挪一格扣一下总共扣四下，直到分岔的地方；之后将印章底部和右侧天枰底部对齐扣一下，向上再向左挪一格，之后扣一下，再向上向左挪一格，之后扣一下；最后将印章底部和右侧天枰对齐，扣一下，向上、向右移动一格扣一下，向上、向右移动一格扣一下，就能完成图案。

谜题 015 うきぐもジャンプ

提问 逃出云之迷宫，到雷顿教授那汇合，迷宫一共 3 层，如果走到洞的地方就会掉下一层，遇到漂浮的云，就会浮上一层。

答案

现在地	前进方向
上层	从右下洞穴落下
中层	利用右上的云回到上层
上层	利用惟一可以掉落的洞穴来到中层
中层	利用左上云回到上层
上层	利用惟一可以掉落的洞穴来到中层
中层	利用惟一可以掉落的洞穴来到下层
下层	前进到右下雷顿教授处就是终点

谜题 016 时の迷宫

提问 骑士只能按照钟表指针方向前进，每挪动一步指针就会转动 90°，让骑士移动到终点。

答案 右右下下右右上右右下下左右右

谜题 017 狂气の迷宫

提问 骑士只能按照钟表指针方向前进，每挪动一步指针就会转动 90°，其中紫色的钟表转动速度是正常的 3 倍，而且不可以撤销 1 步，让骑士移动到终点。

答案 右右右下右上右左右下左下左下右右上下右上下右。

谜题 018 图书馆のナゾ

提问 书被弄乱了，正确排列的书脊是一幅优美的画，请将书按顺序排好。

答案 答案如图。

谜题 019 太阳と月のレリーフ

提问 将月亮和太阳完整对调位置。

答案 答案并不惟一，具体如图所示。

谜题 020 うきぐもジャンプ2

提问 突破共 4 层的云之迷宫，到成步堂那里汇合，如果走到洞的地方就会掉下一层，遇到漂浮的云，就会浮上一层。

答案

现在地（云颜色）	前进方向
1 层（紫）	从中间上方的洞穴落下
2 层（橙）	从惟一可以去的洞穴落下
3 层（蓝）	利用十字路下方的云上升
2 层（橙）	从惟一可以去的洞穴落下
3 层（蓝）	从惟一可以去的洞穴落下
4 层（白）	利用右上方的云上升
3 层（蓝）	利用惟一可以去的云上升
2 层（橙）	利用惟一可以去的云上升
1 层（紫）	从右侧的洞穴落下
2 层（橙）	从惟一可以去的洞穴落下
3 层（蓝）	从惟一可以去的洞穴落下
4 层（白）	向成步堂方向前进

谜题 021 くるくるハウス

提问 转动房间会使骑士移动，从而点燃或者熄灭蜡烛，将所有蜡烛都点燃驱散魔女，让他睡个好觉。

答案 左左左左，右左右右，右右右右，右右右右，左右左。

谜题 022 わがままな人形

提问 按照娃娃们的要求将她们按顺序放置。A 希望在最上列的屋子，B 想要横或者竖有相连的屋子，C 希望左右都没有 A 的屋子，D 希望正下有 B 的屋子。

答案 正确答案为 ACBD。

谜题 023 星空トロッコ

提问 想要踏着银河到达对岸，走上侧还是下侧哪一边能够使卢克正面朝上的状态下到达？可以点击下屏幕查看再做判断。

答案 点击下屏幕星球，能够稍微转动银河，仔细观察银河扭动的轨迹，就能判断出到达终点的正面是“上”。

谜题 024 花の轮づくり

提问 用妖精调整花瓣位置，达到颜色或形状总有一样能够和旁边的花相同。

答案 先确定大致颜色相邻之后再进行微调，答案如图所示。

谜题 025 落とした手纸

提问 掉正拾取信件后的指示使小狗捡起全部的信件，点击さいせい能够查看小狗行进路线。

答案 按照蓝、红、红、红、蓝、红、红、蓝的顺序排列。

谜题 026 隐れた共通点

提问 根据上屏幕提示，将八只老鼠分成两组，红色的是坏老鼠，蓝色的是好老鼠。

答案 上图中好老鼠的尾巴尖都是向上指，坏老鼠都是向下指的。答案如图所示。

谜题 027 カラフルグラス

提问 给窗户上色，使相邻两块颜色都不相同，其中黄色只能使用一次。

答案 要注意黄色只能使用一次，可以先确定其他颜色位置之后再把黄色填进来，答案如图所示。

谜题 028 消えたクロネコ

提问 根据上图三人指示方向以 S 为起点猫咪为终点画出猫咪行进地图。

答案 仔细观察箭头和路口位置，就能判断猫咪的行进方向，答案如图。

谜题 029 すれ违う犬と猫

提问 利用中间的空间，将两组推车的位置互换。

答案 拉到如图所示位置，就能让真宵和黑猫通过，将两组推车互换。

谜题 030 うるさいヤギ

提问 五只绵羊的叫声各不相同，从上屏幕画面上能看到几只绵羊一起叫的声音，仔细分辨找出每只绵羊的声音。

答案 白“ヘメヘ～”、黑“メエ～メ”、白黑“エ～ヘメメ”、灰“ウヘメ～”、茶“メウ～エ”

谜题 031 7つの小屋

提问 将所有的小动物都放到小屋中。

答案 七巧板类游戏，注意并不是所有小屋都有小动物，而且小动物拼图可以自由转动位置，答案如图。

谜题 032 折れ曲がった剑

提问 骑士们用剑切割巨大的肉，其中一名骑士使用了折弯的剑，找出到底是谁。

答案 右下角小个子骑士的剑弯了。

谜题 033 完璧な见张り

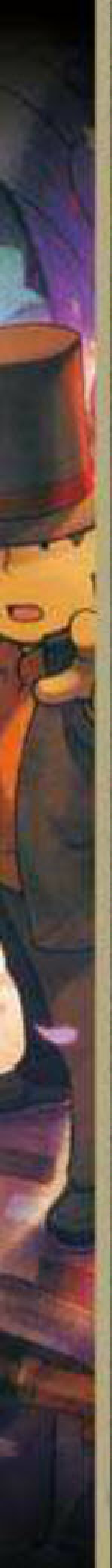
提问 追击在街道上的小偷，将村民分配到合理位置，使每个角落都有人监视，注意村民的监视范围不能重合。

答案 并不是所有人都需要用最大监视范围，合理利用遮挡控制每个人的监视区域，答案如图所示。

谜题 034 ナイトの一騎打ち

提问 双方只剩最终的棋子，移动白色棋子到黑色棋子位置去，要小心棋盘上的陷阱，另外黄色格子会使棋子向箭头方向移动。

答案 按图上数字顺序移动棋子。



谜题 035 スリップトラップ

提问 晃动桌子，让老鼠不碰到奶酪而是掉进陷阱里。

答案 右、上、右、左、右、下、左、右、上、左、上、右、上、下

谜题 036 フクロウの扉

提问 点击下屏幕的 5 个选项，上屏幕数字会有所变化，将数字变成 3333 就能解开门锁。

答案 选项从上到下分别假定编号 1 ～ 5，按下 5、2、2、3

谜题 037 くるくるくるハウス

提问 转动房间会使骑士移动，从而点燃或者熄灭蜡烛，将所有蜡烛都点燃驱散魔女，让他睡个好觉。

答案 左左左右、右左左左、左左左左、左右右右、左左左

谜题 038 ドンドンパネル

提问 巨汉不断跳跃，每一下都会引起地板翻转，但是被墙壁隔着的地板不会反转，控制巨汉跳跃，将所有地板翻到正面。

答案 右、下、下、右、右

谜题 039 バラバラ马车

提问 女孩的玩具积木车都散掉了，从上图积木的形状判断完成后每辆车的样子。

答案 仔细观察圆柱体的大小，以及方形、梯形积木的数量就能判断出来，答案如图。

谜题 040 騎士に隠れて進め

提问 躲避骑士团搜寻前进到终点。

答案 只是使用普通的方法无法前进到终点，在地图中间有两个箱子，可以推动，形成遮挡障碍。具体方法为：右下右下右，下右下上上，右上上右右，下下右下左，左下下上上，下下左右右，右右。

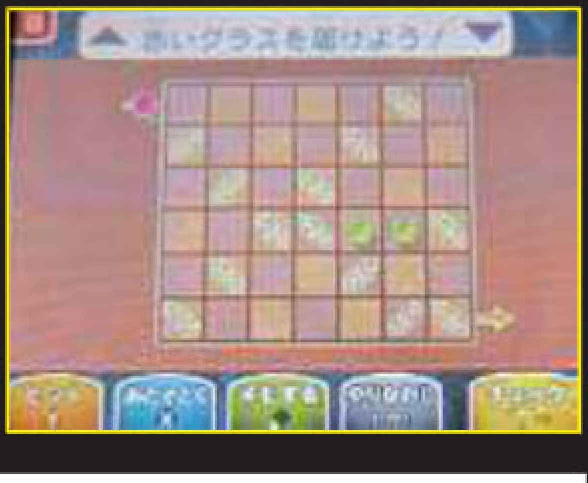
谜题 041 里通りの通行料

提问 道路被各个暴力团伙堵住，使用手下的金币能够收买他们，一个金币可以收买一个标志的所有暴力团伙，让卢克平安走到地图右侧。

答案 收买斧头、鞋子、剑、玫瑰即可。

谜题 042 グラスでキンコン

提问 杯子碰到宝剑就会改变位置，想办法让红色的杯子顺利到达成步堂处，绿色杯子到达的话就算失败。



答案 如图所示。

谜题 043 ドンドンパネル2

提问 依然是跳来跳去的邻居，每跳一下就会使地板上下翻转，被墙阻挡的地板不会反转，想办法让地面恢复正常。

答案 下右右上，左下下下，右右上左，左左下上

谜题 044 グラスでキンコン2

提问 依然是想办法让红色的杯子顺利到达成步堂处，杯子碰到宝剑就会改变位置，绿色杯子到达的话就算失败。

答案 如图所示。

谜题 045 赤い糸でペアづくり

提问 将所有鹦鹉配对，配对原则是帽子相同或者鹦鹉品种相同就可以，注意线与线不能重合。

答案 答案如图。

谜题 046 偽物の箱を探せ

提问 5个奇妙的箱子，虽然看上去花纹各不相同，实际上只有一个和其他不同，找出那个箱子。

答案 可以滑动下屏幕，转动箱子仔细观察各个侧面的区别，不同的是“E”号箱子。

谜题 047 窗に映る王女

提问 镜子映出公主旋转的身影，调整镜片位置，让公主的身影显现出来。

答案 转动镜片拼出公主的样子，答案如图。

谜题 048 裁判所の抜け道

提问 要拾取满足下面4个条件的地板上的东西，请问拾取哪一个？

1. 我和成步堂两个人只渡过石桥1次或者2次，就能到达那间屋子。
2. 在要拾取的东西旁边的地板上没有旗子。
3. 在那个东西所在的地板上有蜡烛。
4. 和那个东西所在的地板上下左右相连的地板不分别超过2个。

答案 画面左下，盾牌和盔甲附近的旗帜。

谜题 049 火刑装置の秘密

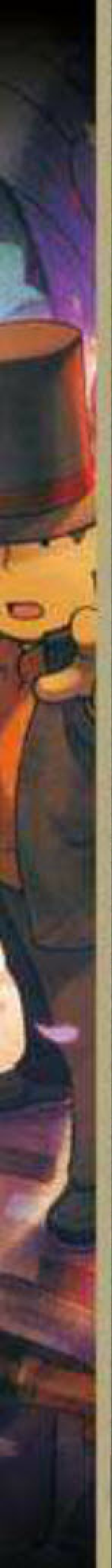
提问 将部件放到正确的位置，使机器转动。

答案 如图所示。

谜题 044 马车にもぐりこめ

提问 洞穴的深处，有什么人要来，必须赶快躲到马车上，将三人挪到马车内。

答案 如图所示。



谜题 051 2人で隠れて进め

提问 躲避黑衣人的灯光，让两人平安走到出口，真宵是上面出口，雷顿是下面出口。

答案 点击下屏幕中央按钮，能够切换所选角色，先选择真宵向下移动 1 步；雷顿向左、下、下、左、左、下移动；真宵上、下、上、下；雷顿下、左、下；真宵上下上下、右下下左下、上下右下右、左右左右左、右左右左右、右上上上上右。

谜题 052 ツタの格子のナゾ

提问 两边的树根紧紧缠住，很有张力，只要切断一根所有的树桩就会摊开，请问切哪根？

答案 观察树根缠绕方式，有的切开不能对整体造成什么影响，答案如图所示。

谜题 053 丸太で桥づくり

提问 为了过河，将树桩放倒，用树桩做出桥梁。

答案 来到木桩前面点击下屏幕中央的锤子就能击倒木桩，具体顺序和方向如图所示。

谜题 054 秘密の调合

提问 让最大的容器装满绿色的液体，红色和蓝色的液体1:1混合的话就能制作出神秘液体，其他比例会使液体发生爆炸。

答案 利用容积差调配出合适的数字在进行调和，答案如图。

谜题 055 到着した顺に

提问 聆听ヨーマ的对话，根据他们的话调整先后进入房间的位置，第一个进入房间的人就是客人。

A：第三个来的是个子很矮的ヨーマ。

B：我前面没有和我一样大的ヨーマ。

C：这个红色的液体是因为任务沾上的，和这件事无关，我是最后一个来的。

D：我前面或者后面有衣服上粘着液体的ヨーマ。

E：我来到屋子的时候已经有谁在屋子里了，很快我后面来了个小个子ヨーマ。

答案 答案：AEBDC

谜题 056 からくり人形2

提问 连接木偶，使每只木偶都有头、身体和四肢。

答案 答案如图。

谜题 057 封印の键

提问 使用钥匙打开大门

答案 先从左右两边使用钥匙插入，发现无法打开大门，之后将钥匙翻转插入，发现也不行，选择“待った”对 C 选项“カギを插し込むということ”表示异议，之后如图所示将钥匙拼好。

谜题 058 ひとふで魔物退治

提问 帮助卢克摆脱古代魔物，引爆所有黑色炸弹后就能激活金色炸弹，注意所偶炸弹只能爆炸一次。

答案 答案如图所示。

谜题 059 激流の封印

提问 使用所有的重物，让三座桥处在同一高度，帮助大家度过激流。

答案 将所有重物都取下就会发现桥梁间的高度差，给最高的桥配置最终的重物，最后答案如图。

谜题 060 奈落の封印

提问 旋转桥梁制作通道。

答案 桥梁有三面，转动寻找能够两段都接得上的位置，答案如图所示。

谜题 061 知识の封印

提问 选择两块石板放置到指定位置，使其投影合上屏幕团一致，石板可以自由旋转。

答案 答案如图所示。

谜题 062 ナイトの绝体绝命

提问 我方只有一个棋子，被大量敌方棋子包围，将他们全部消灭，要小心棋盘上的陷阱，另外黄色格子会使棋子向箭头方向移动。

答案 敌方棋子众多，尽情移动随意消灭他们吧，可以先跳到有黑子的位置，待都消灭的差不多的时候，可以有目的地向目标棋子靠近。

谜题 063 魔方阵の扉

提问 将数字球放入指定位置，使每个三角形三条边的和都是 39。

答案 三角形有大的也有小的，注意不要遗漏，具体答案如图所示。

谜题 064 钟楼のナゾ

提问 垂饰闪烁着弱小的光芒，蓝色的宝石将这个光芒反射，知道红色宝石的地方，注意有两个红色宝石，两者都要被照射到。

答案 第一次由于剧情限制肯定会失败，让光芒随意照到某个红宝石就可以，第二次答案如图所示。因为需要同时亮起，因此把位置摆对之后微调一下中央的大蓝宝石，再调回正确位置，就能使两侧同时被光照射。

谜题 065 塔の番人

提问 有神秘石像出现，用手边石板能够拼成纹章击退它们，必须在指定步骤内拼好。

答案 所有石板只能和中央石板交换位置，点击红色箭头就能进行交换。首先把下侧石板挪到中央，然后将中央石板挪到右侧，将左侧石板挪到中央，最后将中央石板挪到下面。

谜题 066 塔の番人2

提问 有神秘石像出现，用手边石板能够拼成纹章击退它们，必须在指定步骤内拼好。

答案 石板数量增多，规定步骤依然是 4 次，难度加大，假设石板按照图上字母标注，将 D 移动到 A，B 移动到 C，H 移动到 E，G 移动到 F，即可完成。

谜题 067 塔の番人3

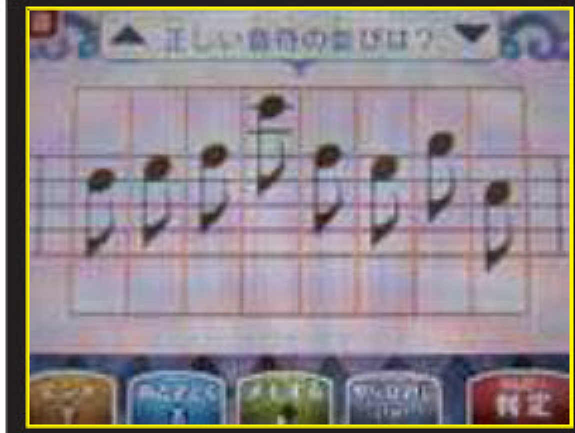
提问 有神秘石像出现，用手边石板能够拼成纹章击退它们，必须在指定步骤内拼好。

答案 石板数量再次变多，步骤放宽至 6 次，图案比较复杂，可以参考上屏幕右上的纹章原图，假设石板按照图上字母标注，具体步骤如下：G→H、G→D、B→C、F→I、E→F、C→F

谜题 067 ピアノのナゾ

提问 正确排列乐谱位置，提示只有一个“女神在演奏的时候闪耀的星辰会出现”

答案 在竖琴和女神的手重合的一瞬间，能够看到乐谱闪现，那个时候原色的星辰就是乐谱位置，具体答案如图所示。



谜题 069 创造主との斗い

提问 牢记叙事者编织的故事，根据故事内容做错攻击或回避，击败铁甲骑士！

答案 故事会提及骑士的行动方向，另外骑士也会演示，可以记住后对这图选，如果失败的话骑士的剑方向会发生改变，每个骑士有 3 套行动套路，3 套都变过后会从头开始，一共 3 个铁甲骑士，3 个骑士第一套动作顺序如图所示。

谜题 070 络わりの咒文

提问 书的封面隐藏了古代咒文，将咒文找出一一消除。

答案 上图的符号大多经过扩大和缩小，仔细比对形状，具体对应如图所示。

谜题 071 ジュ-スのブレンド

提问 调整闸门开关，将红色和蓝色液体混合。

答案 注意液体不能向上流动，让红色和绿色液体一起从左侧第二个管子流出，具体答案如图所示。

玩后感

游戏背景意外地没有违和感，谜题整体保持了“《雷顿教授》系列”既真实又超现实的风格，中间有些情节还蛮感人，法庭上和群众裁判“吵架”有着咄咄逼人的爽快感，在游戏最后御剑出来打了个酱油，不知以后会不会有《雷顿对逆转检察官》呢？（笑）

Feature Special 专题企划

掌机冬之阵

——历年掌机年末商战回顾

年底将至，消费者们存了一年的钱，到了消费欲最旺盛的时候。各大商家纷纷瞄准消费者的荷包，使出浑身解数策划各种促销活动，志在赢得这一年中最重要的一役。游戏界也是如此，不过又不太一样，游戏行业有软硬件之分，硬件的热卖离不开软件的支持，促销活动的策划、重量级软件的投放都显得非常重要。从11月下旬打响前哨战开始，到12月进入白热化状态，再到1月初过年收尾，每年的这个时候也成了游戏界交锋最激烈的激战区，“年末商战”这个词，早已深入玩家之心，而战争的结果究竟是鹿死谁手，也成了玩家们津津乐道的话题。

不过对于游戏界中的掌机领域来说，其实在很长一段时间内并没有“年末商战”这一概念。原因很简单，因为在索尼涉足掌机行业之前，任天堂几乎没有一个能打的对手，没有交锋自然也无以为战。因此我们这里提到的掌机界年末年始的商战，主要从2004年底任索两大对手分别推出自己的新掌机开始算起。目前适逢2012年末商战打得如火如荼的阶段，所以应景地制作了一个历年掌机年末商战的回顾专题，带大家重温一下其中的精彩片段。

文 雷伊 美编 澄香

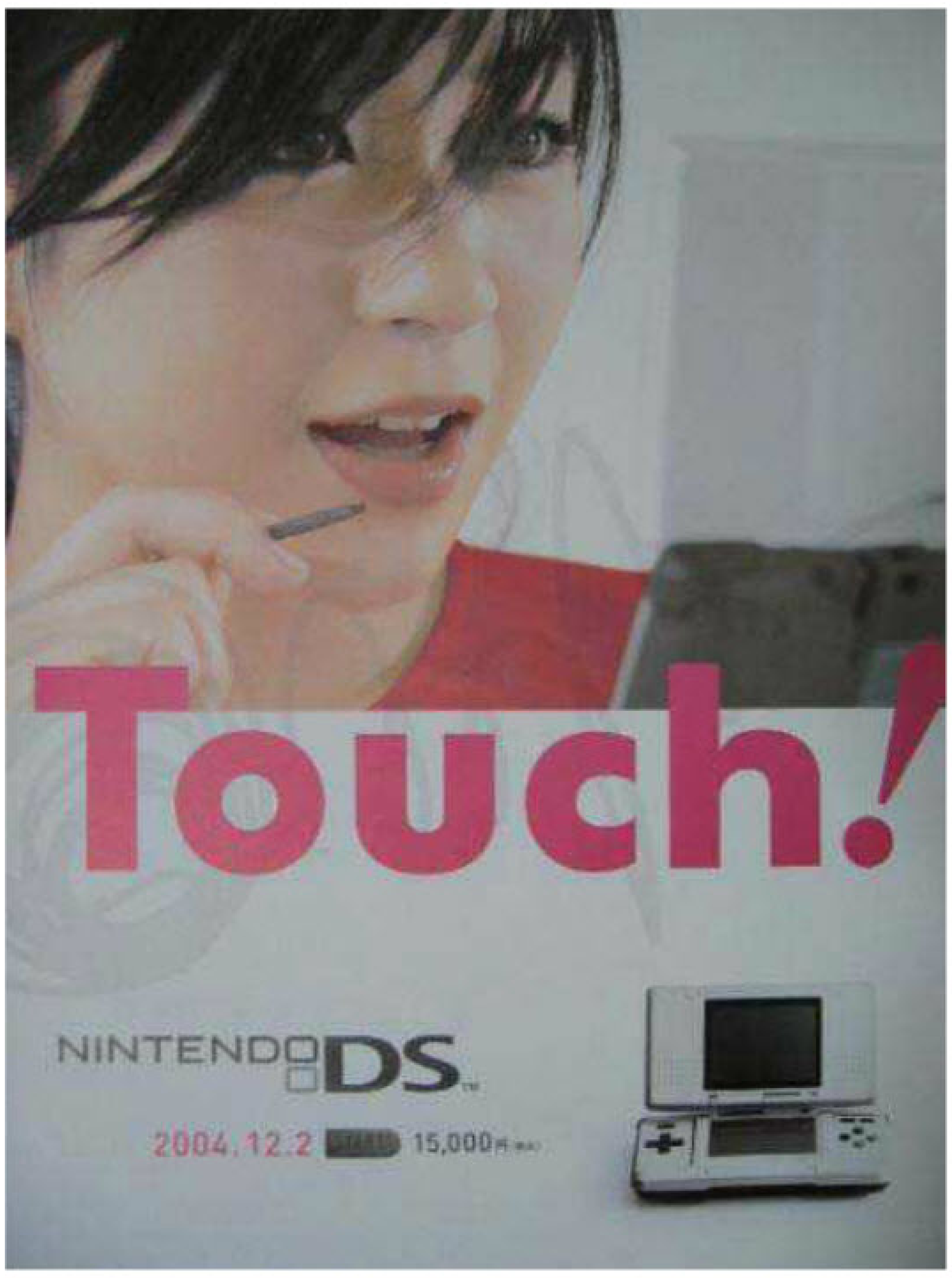
2004年

2004年对于掌机游戏界来说，是注定要载入史册的一年。此年的12月，任天堂NDS和索尼PSP两大在当时而言的次世代主机相继在日本发售，两大巨鳄的正式交锋让业界第一次将眼光如此密集地聚集在掌机领域，也正是由于两者的发售，每年年底的掌机游戏界也沦陷为了“战场”。

两大次世代掌机发售

2004年11月下旬，NDS率先在北美市场推出，其后不久的12月2日正式登陆日本本土。这台任天堂的新掌机有着非常明确的卖点——上下两个屏幕，除传统按键之外还支持触控操作。独特的市场切入点，以及大规模的宣传攻势（比如邀请流行天后宇多田光代言），让这台新掌机获得了极大的市场关注。而1万5000日元这个相对低廉的价格，也对它的普及产生了极大的推动作用。

▲第一版的NDS，用现在的眼光来看的话，外形实在无法恭维。



▲宇多田光为NDS代言的广告。

而另一方面，在NDS于日本市场推出10天后的12月12日，索尼的首台掌机PSP也紧接着投放日本市场，两者挨得如此之近，针锋相对的决心非常明显。和NDS的异质路线不同，PSP更像是传统掌机延长线上的进化产物，以明确的性能进化来吸引消费者。4.3英寸16比9大屏、出色的画面表现，都是PSP手中最大的筹码。

首发阵容

两台新掌机的发售揭开了掌机年末商战的帷幕，而战士想要在战场中获胜，离不开强力的武器。在12月2日日版NDS发售当天，任天堂和第三方厂商一共推出了12款NDS游戏，《马里奥》、《瓦里奥》、《口袋妖怪》，任天堂旗下的三大系列同时上

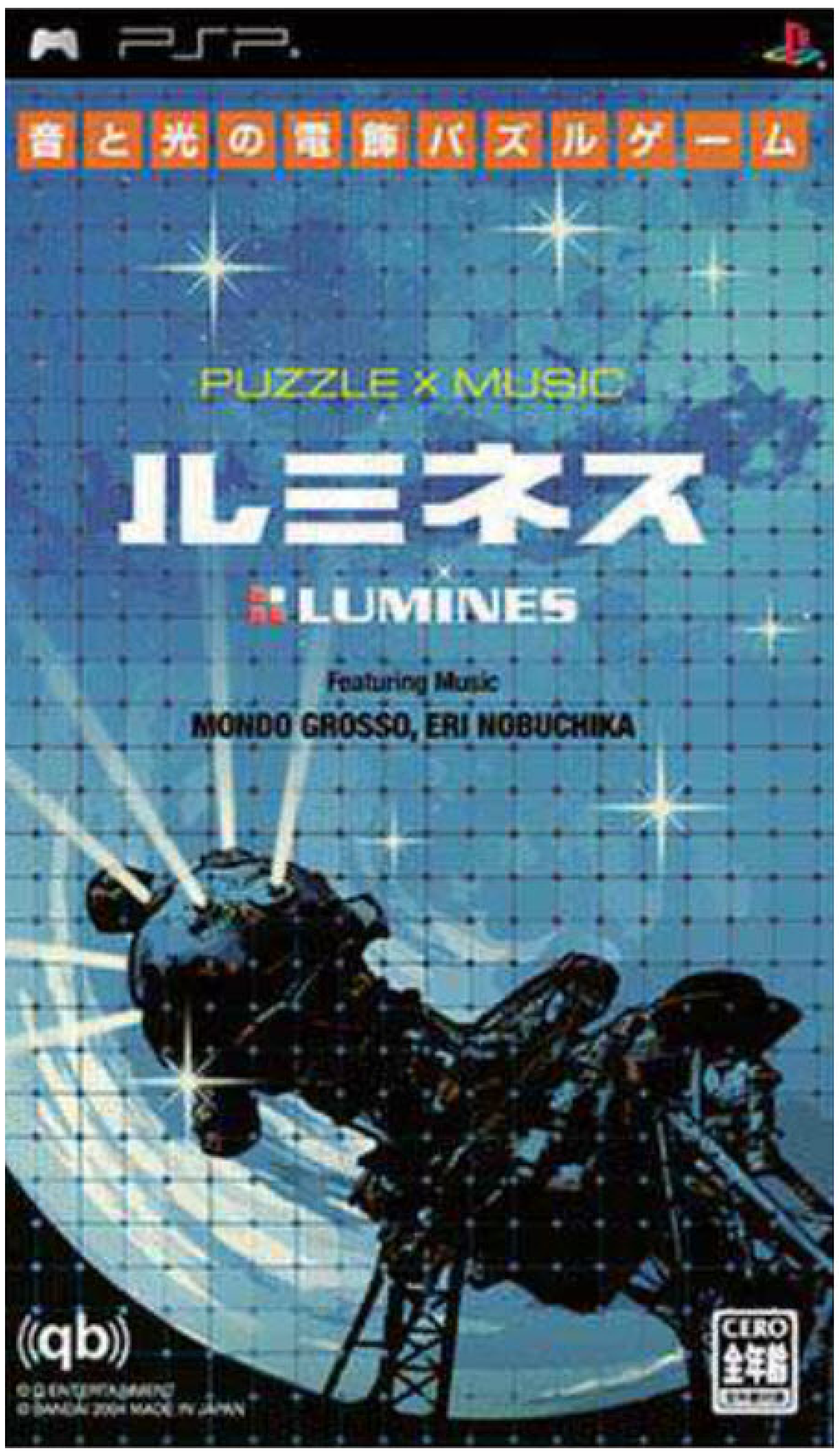
▶《触摸 瓦里奥制造》是NDS首发作品中最有诚意的一款佳作。

▲《山脊赛车PSP》等画面优秀的高品质游戏的推出，让当时的掌机玩家们大开眼界。

阵，但还是可以发现，其实当时任天堂并未倾注全力来与对手一战。虽然有《马里奥》和《口袋妖怪》，但一个是移植一个是外传，相比之下，延续系列玩法精髓、又对NDS的新鲜机能善加利用的《触摸 瓦里奥制造》，以及同捆耳机、玩法不失专业性的《大合奏 兄弟乐队》才是任天堂第一方的真正诚意之作。而当时的任天堂由于经历了N64、NGC两大家用主机的接连失败，在第三方眼中的号召力非常有限，因此NDS首发时，除了SEGA献上活用NDS机能特性的精品《为你而死》之外，来自第三方厂商的游戏作品大多非常之不给力已经是公认的事实。回想起现在3DS、Wii U发售初期第三方厂商众星捧月般的献上大牌作品，当时NDS发售初期第三方的行动真是寒碜得令人发指。

再来看看PSP当时的首发阵容。与任天堂的情况截然相反，在PS、PS2两代家用主机大获全胜之后，索尼在当时积累了非常丰厚的第三方资源，而且PS系主机一路走来，第三方厂商付出的力量确实非常重要，因此在PSP首发游戏阵容中我们顺理成章地看到第三方厂商们活跃的身影。PSP的首批游戏阵容分为前后两波，第一波攻势在主机发售同日，一共有6款游戏随PSP同时于12月12日推出，第二波攻势在4天之后的12月16日，又有另外6款作品强势推出，前后12款游戏作品，与NDS的首发游戏阵容持平。在这12款作品中，有着《真·三国无双》、《山脊赛车PSP》、《潜龙谍影Acid》等之前在家用机平台相当具有号召力的作品的掌机版本，再加上SCEJ首次将当时品牌力量仍未衰退的国民休闲高尔夫游戏系列《大众高尔夫》推上掌机平台，因此以家用机游戏玩家的眼光来看，PSP首发阵容还是相当豪华的。

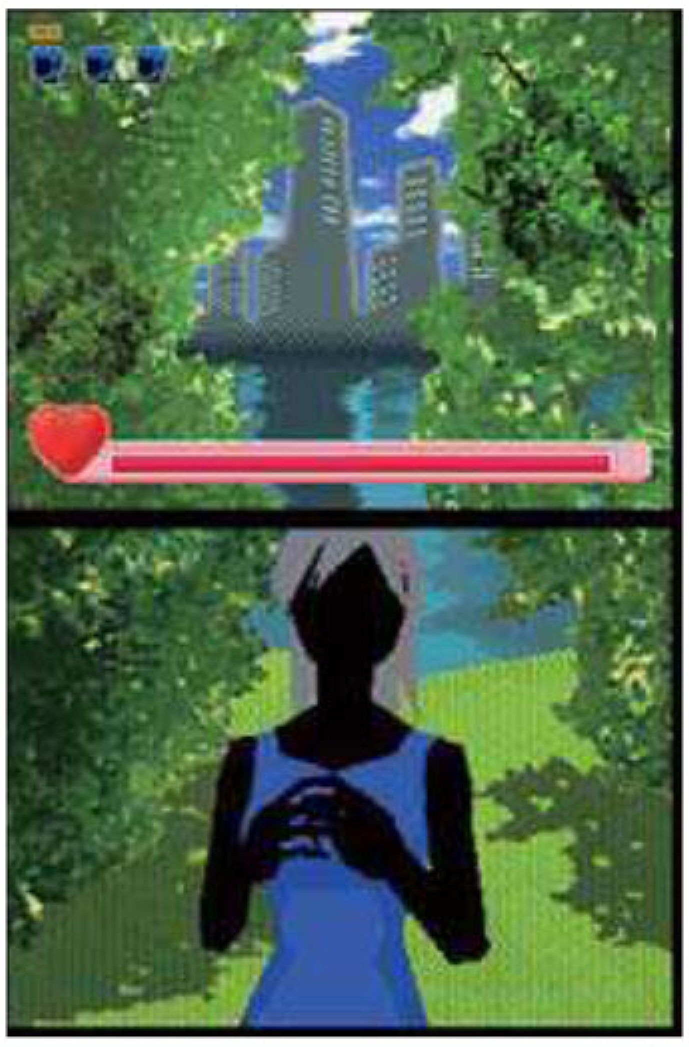
▶《音乐方块》在日本是被埋没的游戏，但其实确是PSP首发阵容中难得一见的优质原创佳作，在欧美地区极受欢迎。



首战告捷

尽管PSP游戏有着抢眼的画面、以及众多第三方厂商大作支持，但任天堂毕竟拥有掌机游戏界的丰富的从业经验，在掌机玩家心目中有着非常高的认知度，并且任天堂历年来（哪怕是N64和NGC这样平时表现一般的主机）在年末商战中都有着非常不错的表现，因此在NDS和PSP的首次年末交锋中，任天堂还是以较为明显的优势获取了胜利。况且PSP 1万9800日元的售价也比NDS稍贵，再加上添置存储游戏进度的记忆棒又多了一道潜在消费，这些都为PSP在初期快速推广造成了一定的障碍。

▶SEGA的《为你而死》成绩不过不失，以其品质，本该获得更高的销量。



经统计，NDS在日本发售首周的销量为44万1485台，而PSP则卖出了16万6074台，但任天堂产品在年末商战中一贯的高需求度赋予了NDS更大的市场黏着性，使NDS在日本的发售首月就突破了百万销量，实现了非常好的开门红。而PSP在发售之后销量则产生明显下滑，首月销量仅为33万9944万台，尽管比NDS晚发售10天，但两者之间的差距依然非常悬殊。

两大阵营首批大作日版首周销量

NDS	
超级马里奥64DS	12万62套
触摸 瓦里奥制造	11万7677套
口袋妖怪冲刺	5万11套
大合奏 兄弟乐队	3万2272套
为你而死	2万7962套
PSP	
大众高尔夫 携带版	6万6079套
山脊赛车	6万163套
真・三国无双	5万6425套
潜龙谍影Acid	2万4149套
到哪里都在一起	1万8476套

2005年

2005年底，两台当时的新掌机正式发售一周年。任天堂在2005年上旬连续推出《任天狗》、《成人脑力锻炼》等特别针对NDS独特性能所推出的休闲作品，并冠以“触摸纪元”的名号，为NDS找到了明确的定位。PSP登陆欧美，首发获得了不错的成绩，但潜在的问题也已开始逐渐暴露，在首批软件倾囊而出之后，PSP经历了漫长的软件真空期，始终无法找到与家用主机之间的差异化路线令第三方开发商们陷入了迷惘。但由于有欧美地区撑着，所以10月份的时候索尼依然公布了PSP全球出货量突破1000万台的利好消息，NDS则在年底全球销量突破了1300万台。在这样的环境下，2005年的年末商战开始了，而原本称得上是齐头并进双方局势，也以这场战役为分水岭拉开了明显的差距。

▲清晰的定位，充分的宣传，这两款“触摸纪元”系列产品的推出，让NDS开始持续热卖。

任天堂

其实在首发的一年之内，NDS相对于PSP的硬件销量虽然有领先优势，但差距并不算特别大，真正使任天堂获得明显领先优势的，便是2005年年末的这一场商战。11月下旬，任天堂开始在日本推出对应Wi-Fi联网的游戏软件，首当其冲的便是当年在

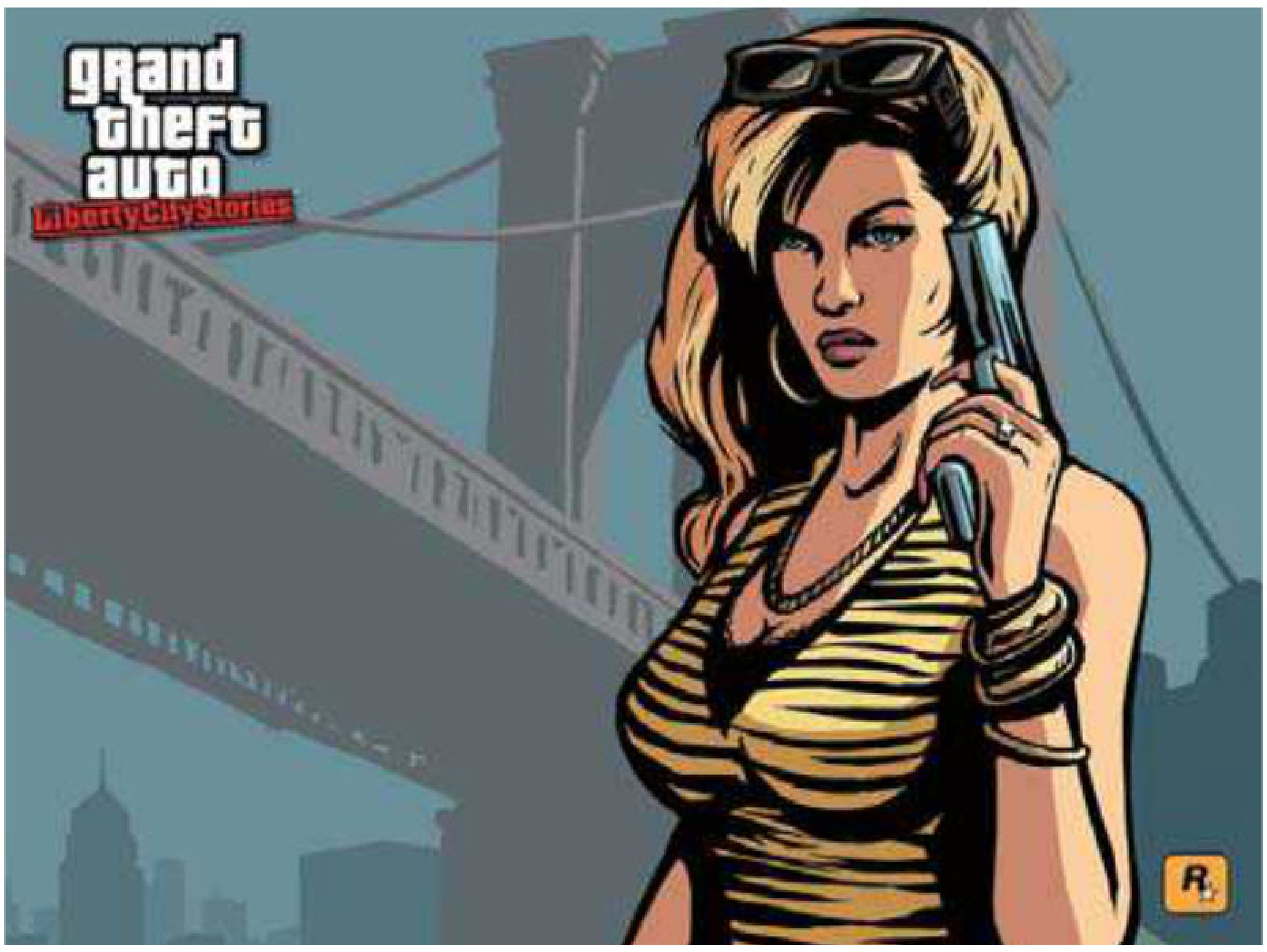
▶《欢迎来到动物之森》来到掌机平台之后，受欢迎程度远超想象，正式成长为任天堂旗下的一线大作品牌。

N64和NGC上都获得了极大好评的《动物之森》系列新作《欢迎来到动物之森》，在这款大作的带动下，NDS当周的硬件销量达到了16万台，是对手PSP当周销量的三倍以上。大作风潮并未就这样结束，在两周之后，支持Wi-Fi的第二款联网对战大作《马里奥赛车DS》接踵而至，当周NDS硬件销量被抬高至30万台左右。月底，《进一步成人脑力锻炼》、《马里奥与路易RPG2》作为压轴登场，再次对硬件普及起到了推波助澜的作用。回过头看，一次性动用这么多张王牌在任天堂历年的年末商战中也是不多见的。任天堂牢牢抓住了机遇，也为第三方厂商树立了模范形象，在与对手缠斗之际给对手造成围剿之势，为取得决定性胜利打下了坚实的基础。

索尼

相比NDS，PSP的年末商战游戏阵容要暗淡很多，主力作品基本都是2004年年底首发阵容的延续，比如《潜龙谍影Acid2》接了前作的班，《激·战国无双》取代了《真·三国无双》，成绩都不太理想，对硬件的带动作用非常之有限。12月底虽然有PSP平台的第一款《机战》作品问世，但由于移植的是口碑本身就一般的《MX》，再加上UMD漫长的读取时间，因此成绩可想而知。

2005年年末商战对于PSP来说最具意义的，是同年12月1日《怪物猎人 携带版》的横空出世。当然，当时的“《怪物猎人》系列”在家用机平台并未跻身一线大作，因此PSP版的第一作理所当然地并未受到现在这样的礼遇，当然，当时更没有人会知道正是这样的一款游戏，为定位一直模糊的PSP指明了一条正确的发展之路。尽管当时品牌力度和现在不可同日而语，但游戏还是凭借出众的品质，获得了首周超过10万套的成绩，对当时的PSP来说也已非常不易。



▲尽管PSP在日本的游戏阵容不给力，但在欧美却有着《横行霸道 自由城故事》这样的超级大作支持。

2006年

经过2005年年末商战的洗礼，以及任天堂在3月初出奇制胜地在NDS的上升期推出改良版NDSL，NDS相对于PSP的优势越来越明显。在NDSL推出之后，NDS系列主机在2006年的周销量在日本就未跌破过10万台。NDSL针对初代NDS的改良也的确非常明显，因此在发售后迅速取代了初代NDS，成为了当年最受用户追捧的电子产品之一，并

且仅用26周的时间就超越了PSP在日本的累计销量。另一方面，由于软件阵容一直跟不上，所以PSP依然处于不温不火的状态。本年年末商战结束后，NDS家族在日本的累计销量离1500万台仅一步之遥，而PSP则仍在挣扎着如何尽快突破500万销量。

◀相比起初版的NDS，NDSL在外形上的进化是有目共睹的，难怪推出后就一直被玩家们争相抢购。

任天堂

NDSL的推出明确了NDS的王者地位，再加上9月怪物级大作“《口袋妖怪》系列”的最新正统续作《口袋妖怪 钻石・珍珠》降临NDS，进一步确保了NDS的惊人销量，所以2006年年末商战对于任天堂来说根本已是毫无压力，仅用玩家们对NDSL硬件高涨的获得诉求就足以置对手于死地。任天堂在本年的年末商战中打出了《JUMP终极明星大乱斗》和《星之卡比》两张牌，同时也把机会留给了第三方厂商，比如来自Square Enix的《勇者斗恶龙 怪兽统领者》便是NDS阵营年底最受注目的大作之一。

由于NDS惊人的普及率，第三方厂商们纷纷对其示以殷情。2006年12月12日，也就是PSP诞生两周年的纪念日，索尼昔日的盟友Square Enix宣布“《勇者斗恶龙》系列”第9部正统续作《勇者斗恶龙Ⅸ 天空的守望者》将在NDS平台推出的消息，结束了“《DQ》系列”正统作在家用机平台首发的历史。

▲《DQⅨ》在年末商战竞争最白热化的时期发布，给NDS加了一个大大的Buff。

索尼

2006年年底PSP的游戏阵容不乏大作，欧美地区有“《横行霸道》系列”新作《横行霸道 罪都故事》坐镇，而日本也有“《潜龙谍影》系列”的最新作《潜龙谍影 掌上行动》、以及“《传说》系列”在PSP上的首款原创外传《世界传说 光明神话》发售。《潜龙谍影 掌上行动》一改《Acid》的卡牌方式，变得更接近于家用机原作，Konami的诚意制作让这款作品成为年底PSP阵营最受关注的大作之一，光在日本就有接近40万套的销量。

▲《世界传说 光明神话》配合蓝色PSP主机一起上市，获得了不错的销售成绩。

另一方面，索尼也意识到了硬件丰富的颜色选择对用户的必要性，因此从11月下旬开始接连推出了三款新配色方案的PSP主机，分别为11月22日的粉红色、12月14日的银色和12月21日的蓝色，其中蓝色主机也在发售同日推出了与《世界传说 光明神话》的同捆版，一定程度推动了硬件销量。

2007年

2007年不管是对于NDS还是对于PSP来说，都是非常重要的一年。NDS在日本继续热卖，并且随着“触摸世纪”在欧美的进一步推广，在全球范围内都实现了绝对的优势。而PSP的势头尽管没那么迅猛，但年初《怪物猎人 携带版2nd》的发售大幅带动硬件销量，且形成了“联机游戏在PSP上有搞头”这种风潮。同年9月，轻薄版PSP-2000型主机发售，而一直迟迟未推出的期待大作《危机之源 最终幻想Ⅶ》也终于问世，种种利好消息让PSP逐渐开始走出低谷，进入了良性的生态圈。

▲《CCFFⅦ》配合PSP-2000上市，让PSP步入了稳定增长阶段。

NDS

此时的任天堂，已经可以尽享丰收的喜悦。本年的年末商战，NDS迎来了自诞生以来最强劲的第三方大作阵容支持，而依靠休闲作品带动起来的装机量，也带动了传统游戏走向NDS游戏的脚步。Square Enix于11月和12月陆续将旗下两大RPG系列的重制版本投放NDS，《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们》和《最终幻想Ⅳ》成为了RPG玩家们的最好选择；年初的黑马作品《雷顿教授与不可思议之镇》迅速在NDS上发售续作《雷顿教授与恶魔之箱》，并取得了准百万销量；索尼盟友之一的NBGI，也在NDS推出“《传说》系列”原创新作《无瑕传说》，素质与之前忽悠人的《风雨传说》判若两物。根据统计，2007年由第三方推出的游戏，破天荒地占了总份额的四成以上，彻底改变了以往第一方游戏占绝对优势的局面。在年末商战最激烈的12月，NDS在日本的月销量再次突破百万台，至此NDS系列主机在日本的累计销量已突破2110万台，超过PS2，成为日本有史以来最卖座的游戏主机。

▲Level-5是NDS热卖最沾光的第三方开发商之一，著名作品『《雷顿教授》系列』是好几年年末商战中任系阵营的重要作品。

PSP

PSP-2000发售之后，PSP的硬件销量得到了明显的改善，在《怪物猎人 携带版 2nd》的持续热卖，以及《危机之源 最终幻想Ⅶ》等大作的带动下，PSP的良好销售势头延续到了年末商战。尽管与NDS的日本百万月销量还有差距，但PSP也在12月取得了超过50万的硬件销量，年末商战中也交出了一张不错的成绩单，而且该年PSP在日本年销量突破300万，刷新了自身诞生以来的纪录。PSP年底虽然不像NDS那样有着重量级新作推出，但几款小品依然获得了玩家们的喝彩和支持，SCEJ终于做了一次表率作用，在12月先后推出《勇者别嚣张》、《啪嗒嘭》这两款玩法新颖的原创作品，这两款作品最后都因为良好的口碑得以系列化，深受玩家喜爱。

▲索尼在12月13日推出深红色PSP-2000主机，并推出两个版本来拉动玩家消费。

2008年

▲NDSi的推出，重振了原本已经开始萎缩的NDS市场。

2008是非常戏剧化的一年。PSP在年初《怪物猎人 携带版 2nd G》等高品质游戏的带动下，销量在日本呈一路高涨之势，反之，NDS则由于市场的逐渐饱和而销量开始衰退。在很长一段时间里，NDS的月销量一直都被PSP所反超，不过一到夏季，NDS再次呈现出强势力压PSP。但索尼迅速在10月份推出新机型PSP-3000，再次令销量反超NDS。然而，任天堂又于11月初推出NDS家族的改良版机型NDSi，重新夺回硬件销量冠军宝座。所以回头来看2008年，真的是充满悬念高潮叠起的一年，同时也是软件的丰收年。本年NDS在日本共卖出了403万台，而PSP也卖出了354万台，可谓创造了双赢的局面，而NDS更是在美国刷新了月销量纪录。两台掌机各自找到了正确的定位，形成了区分市场，共同创造了该世代掌机的盛世之况。

任天堂

NDS在年末商战的软件阵容虽然丰富，但相比最辉煌的时候缺乏惊喜，除了《卡比》和《雷顿》这两员猛将的新作之外，像《超时空之钥》移植版、《心灵传说》、《幻想水浒传 十二宫》等作品也得到了玩家们的极大关注。11月1日，新机型NDSi发售，使当时已经疲软的NDS硬件销量得到了极大的刺激，而NDSi仅用了8周的时间就突破了百万销量，为本年度NDS系列硬件销量在日本赶超PSP立下了汗马功劳。尽管在日本风头日渐衰退，但在欧美地区NDS却依然

如日中天，仅12月这一个月份，NDS在美国的销量就达到了304万台，创造了游戏史上最高的单月销售记录，该年NDS在美国共卖出995万台，在欧洲更是卖出1120万台，刷新了欧洲游戏史上最高年销售记录。

►《心灵传说》分为2D 动画和3D CG两个版本发售，区别只在于过场动画表现形式，你还记得大明湖畔的CG角色们吗？

索尼

2008年年末商战中，PSP侧的游戏阵容也是非常丰富，其中最引人注目的大作非Square Enix的《异说 最终幻想》莫属，这款集结了《FF》历代人气角色的对战作品首周销量就突破了50万，成绩非常显赫。其次是NBGI的《机动战士高达 高达对高达》，这款在街机上大受欢迎的作品移植家用的呼声一直很高，因此当移植平台决定为PSP而非家用机时令很多玩家感到非常意外。这两款大作均推出了当时刚发售不久的PSP-3000主机同捆版，再加上《啪嗒嘭2》的主机同捆版，2008年年末商战中PSP共推出了3款主机同捆版，同时促进了软硬件销量。

◄《异说 最终幻想》是除了“《MHP》系列”之外，在日本最畅销的PSP游戏，只可惜最终还是没能达成百万销量，非常遗憾。

■悲剧的PSP go，即便是在玩家消费欲最旺盛的年末商战中，也没有它的一席之地。

2009年

2009年，NDS在全球的累计销量突破1亿2500万台，再次验证了无敌人气。同年NDS在日本共卖出了402万台，与2008年几乎持平，连续5年夺得了日本最畅销主机的宝座。而美国市场则相比2008年继续发力，共卖出了1122万台NDS主机，刷新了上一年由Wii所创造的美国游戏史上最高硬件年销量。而另一方面，PSP则推出了废弃UMD槽，仅靠下载来提供游戏内容的新机型PSP go，无奈由于在当时来说理念过于超前而遭遇了市场冷遇，并未对PSP的普及做出明显的贡献。而本年PSP在日本共卖出了约230万台，与NDS再次拉开了差距。

任天堂

与NDSi时隔大约一年之后，任天堂在2009年年末商战前夕推出NDSi的加大版NDSi LL，满足了不同需求的市场，也再次拉动了消费者们对NDS家族的需求。年底，“《塞尔达传说》系列”最新原创作品《塞尔达传说 大地汽笛》登陆NDS平台，凭借流畅的触控操作获得了玩家们的一致好评。而在本年度中期发售的几款大作，如日本国民RPG最新原创续作《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》、再现童年经典的怪物级大作《口袋妖怪 心金·灵银》、黑马畅销话题作《朋友收藏》持续热卖，也为NDS在年末商战中取得好成绩贡献了重要的力量。这三款作品分列2009年日本最畅销游戏的第1、第2和第4名，有如此具有分量的作品助阵，NDS不想在年末商战中取得好成绩都困难。

▲《大地的汽笛》虽然评价很高，但出货供大于求，最后只能降价促销。

索尼

2009年并没有《怪物猎人 携带版》的新作推出，因此相对来说本年度PSP在软件阵容上会比较薄弱。不过依靠着系列的超高人气，就算《MHP2G》的廉价版也达到了百万级销量，非常讽刺地成为了本年度最畅销且长卖的PSP游戏。在临近年末商战之前，索尼率先在10月份下调了PSP-3000型主机的售价，并配合公布实在太久快被玩家们遗忘的赛车大作《GT赛车》发售，令其销量呈现出明显的反弹。年底游戏阵容中，《机动战士高达 高达对高达》的加强版《Next Plus》是较为瞩目的作品，而继承了《MHP》理念的《梦幻之星 携带版2》也在没有《MHP》新作的日子里满足了玩家们对联机游戏的诉求，取得了良好的成绩。本次年末商战中PSP阵营的最大作其实出现在2010年1月初，那就是Square Enix的《王国之心 梦中诞生》，游戏以爽快的战斗赢得了口碑，而系列本身的名气也摆在那儿，限定同捆版主机自然也是逃不掉的。从数据来看，2009年末商战PSP硬件销量的峰值就出现在2010年1月初，因此不难看出这款游戏的确对硬件的普及立下了汗马功劳。

也正是在这次的年末商战中，索尼开始为PSP提供影片、音乐、漫画下载服务，使PSP的价值得到了最大化，丰富和优化了用户的体验。

▶《小小大星球》终于来到掌机平台，不过不管是在日本还是在欧美，成绩都无法与家用机版相提并论。

2010年

▲《MHP3》引发排队热潮，成为年末最亮丽的风景线。

不管是任天堂还是索尼的掌机，都已经迈入诞生之后的第6个年头，而不管它们曾经有多辉煌，都不可避免地要开始面临衰退的问题。率先采取动作的是任天堂，于3月下旬闪电确认了NDS的接班人3DS的存在，继续延续NDS的设计思路，但加入了裸眼3D显示这一卖点，而PSP的下一代主机虽然没有公布，但谣言和所谓的谍照也已经漫天飞。任天堂的未雨绸缪是对的，NDS的性能相比PSP差距明显，在衰退期，NDS所受到的冲击必然也会更大，尤其是在当时PSP在日本表现仍然较为抢眼的情况下。另一方面，任天堂也于年中下调了NDSi和NDSi LL的售价，以挽回在销量方面的下跌。但尽管如此，NDS在日本的销量还是相比上一年下跌了大约100万台，而PSP则凭借着《怪物猎人 携带版 3rd》的发售给出了最漂亮的年末商战阵容。本年NDS和PSP在日本的硬件销量基本持平，EnterBrain的统计数据是NDS略高于PSP，而MediaCreat的统计数据则是PSP略高于NDS，两者的成绩几乎不相伯仲。

任天堂

也许是已经在忙于筹备3DS业务，任天堂在这次年末商战中对NDS投入的力度明显变小，《超级化石挖掘者》、《马里奥对大金刚 突击 迷你大陆》这样来自任天堂第一方且具有一定知名度的游戏，首周销量均只有5万套左右，不过凭借长卖之势最终销量都突破了35万，而9月份发售的《口袋妖怪 黑・白》也毫无意外地持续热卖到了年底。第三方厂商也投放了《超级机器人大战L》、《风来之西林5》等拥有着固定玩家群的游戏作品。另外，尽管由于新作移师3DS使《雷顿教授》新作缺席今年的年末商战，但是Level-5依然是任天堂在年末最得力的盟友之一。除了《雷电十一人3》的加强版《奥伽版》继续创造优异成绩之外，Level-5还投放了精心打造的原创RPG大作《二之国》，虽然首发成绩低于预期，但在店头降价销售之后，还是成为年末商战中任氏平台表现最抢眼的游戏之一。

▲《二之国》首批出货就有60万之多，所以首周不到20万的销量实在让人为Level-5捏了一把汗。

索尼

相比任天堂的低调处理，索尼在本次年末商战中表现得势在必得。11月中旬，正值年末商战前哨战，SCEJ率先推出三款新配色方案的PSP-3000主机，包括主打女性市场的粉红、以及混搭配色的红/黑、蓝/白主机，并推出超值套装，大大刺激了用户的消费欲望。12月1日，“《怪物猎人 携带版》”系列时隔5年再度助阵PSP年末商战，经过了5年的积累，《MHP》已扶摇直上为日本最具号召力的第三方游戏品牌，这也注定了PSP会在本次商战中拥有不俗的

▲AKB48将在唱片行业的人气带到了PSP平台，销售成绩非常不错。

表现。《MHP3》发售当周，PSP硬件在日本的周销量突破32万台，刷新了PSP发售以来的最高单周销售记录。除了《MHP3》之外，来自其他第三方厂商的PSP游戏大作也是精彩纷呈，《皇家骑士团》、《寄生前夜》等许久未推出新作的系列纷纷在PSP平台现身，当时的Spike献上近年来最好的原创推理游戏《弹丸论破》，根据日本国民美少女偶像组合改编而成的第一款游戏《AKB1/48 星恋之梦》也在圣诞前夕登陆PSP，并创下40万套销售记录。在众多大作的支持下，PSP以自身史上最豪华的阵容备战年末，仅在12月就热卖近了80万台主机，首次在年末商战中远远甩开老对手NDS，当之无愧地成为本年度年末商战的王者。

2011年

2月，NDS的后续主机3DS正式发售。而沉寂了多时的索尼也终于坐不住了，在3DS发售前夕公布了当时代号为“NGP”的次世代PSP，并于6月份的美国E3大展上发表了正式名称——PSV。年底PSV在日本首发，因此日本的掌机市场年末商战，也瞬间升级为3DS和PSV这两台全新掌机之间的战争。经过这么多年的沉淀，玩家们早已对NDS和PSP产生了审美疲劳，两位全新参战的战士在这场年末商战中表现如何也是玩家们所关注的焦点。

任天堂

3DS推出之后，一开始成绩并没有达到任天堂的预期，眼看着周销量步步下滑甚至被PSP大幅领先，任天堂当机立断，在

3DS发售不到半年时间内宣布大幅下调硬件售价1万日元，如此大胆的举动在当时形成了非常大的话题性。降价当周，3DS的周销量瞬间上升到20万台，降价效果对硬件销量的带动作用非常明显。但是任天堂也深知，只是降价而没有大作跟进，那么再好的戏也出不来。本年3DS年末商战中，任天堂第一方推出了《马里奥3D大陆》、《马里奥赛车7》两款大牌大作，而去年刚刚帮助PSP大胜NDS的《怪物猎人》，也在今年站在了3DS一方，推出新作《怪物猎人3G》。如此大作纷呈，堪称任天堂自2005年以来又一次最豪华的年末商战阵容，足以见得任天堂想要彻底将PSV全面扼杀的决心。三款超级大作的推出让3DS的销量呈几何式增长，12月3DS共在日本大卖约150万台，成绩即使相比巅峰时刻的前辈NDS来说也是有过之而无不及。而这三款大作在发售后也纷纷突破了百万销量。

▲曾经PSP忠实的盟友，变成了手刃PSV的刽子手。

索尼

3DS的降价、大量大作跟进，让PSV面对着非常大的压力。不仅如此，随着智能手机与平板电脑市场的不断发展，越来越多的玩家也开始转换阵营，比如iPad就连续几年成为孩子们最想要的圣诞礼物。因此，PSV还未问世就面临了极为严峻的生存环境。为了替PSV首发护航，索尼和第三方一共拿出了多达24款软件（含4款下载专用软件），《大众高尔夫》、《真·三国无双》、《山脊赛车》……当年PSP首发时的几款重要作品新作几乎全线上阵，此外像《未知海域》这样在欧美极有分量的作品也破天荒地在日本率先登场助阵PSV首发，这样的首发阵容不能说不给力。在众多作品的支持下，PSV首周达到了32万台的销量，尽管还是低于3DS的首发销量，但已经是当年PSP首发成绩的几乎两倍。但是，好成绩只维持了一周，12月最后一周的圣诞当周，PSV的周销量已经跌到了10万以下，并且一过年末年初商战，PSV的周销量就已经跌到1万台左右，不仅远远不能和同期的3DS相比，甚至连同期的PSP都不如。缺乏在日本真正具有影响力的作品支持，对手不论在价格还是在软件阵容上都有明显优势，是PSP Vita惨遭滑铁卢的根本原因所在。

▲PSV分Wi-Fi和3G两个版本推出，但3G版却几乎无人问津。

PSV首发大作首周销量

大众高尔夫6	5万1577套
未知海域 没有地图的冒险开端	4万3042套
真・三国无双NEXT	3万2044套
天启之王	2万9111套
魔界战记3 回归	2万1848套

掌机冬之阵——历年掌机年末商战回顾

2012年

一路回顾下来，时间终于来到了2012年。进入2012年后，两台新掌机之间的差距被拉得更加明显，尽管PSV其间也有像《Persona4 黄金版》、《初音未来 女歌手计划f》等大作推出，但也仅仅是昙花一现。而3DS在热卖的基础上，又趁胜追击地推出加大版3DS LL，可谓赶尽杀绝。如今，3DS周销量超PSV十几二十倍已经是家常便饭的事情。所以今年年末，与其说是双方之间的“商战”，倒不如说是任天堂阵营对索尼阵营的虐杀来得更为妥当。

任天堂

今年的年末商战，3DS侧的阵容相比去年来说可谓毫不逊色。11月下旬，备受期待的《动物之森》新作终于来到了3DS平台，迅速成为玩家们争相抢购的热门产品，其实体版卡带甚至到现在都处于严重缺货状态。如果能够迅速补货，那么其在今年年末商战结束后超越《马里奥赛车7》成为目前日本销量最高的3DS游戏也是轻而易举。此外，像《纸片马里奥》新作、《口袋妖怪不可思议的迷宫》新作、两大AVG大作携手的梦幻作品《雷顿教授对逆转裁判》，也是玩家们年底的良好选择。更何况，还有7月底发售但至今仍维持着非常稳定的销量的《新・超级马里奥兄弟2》在发挥着余热。

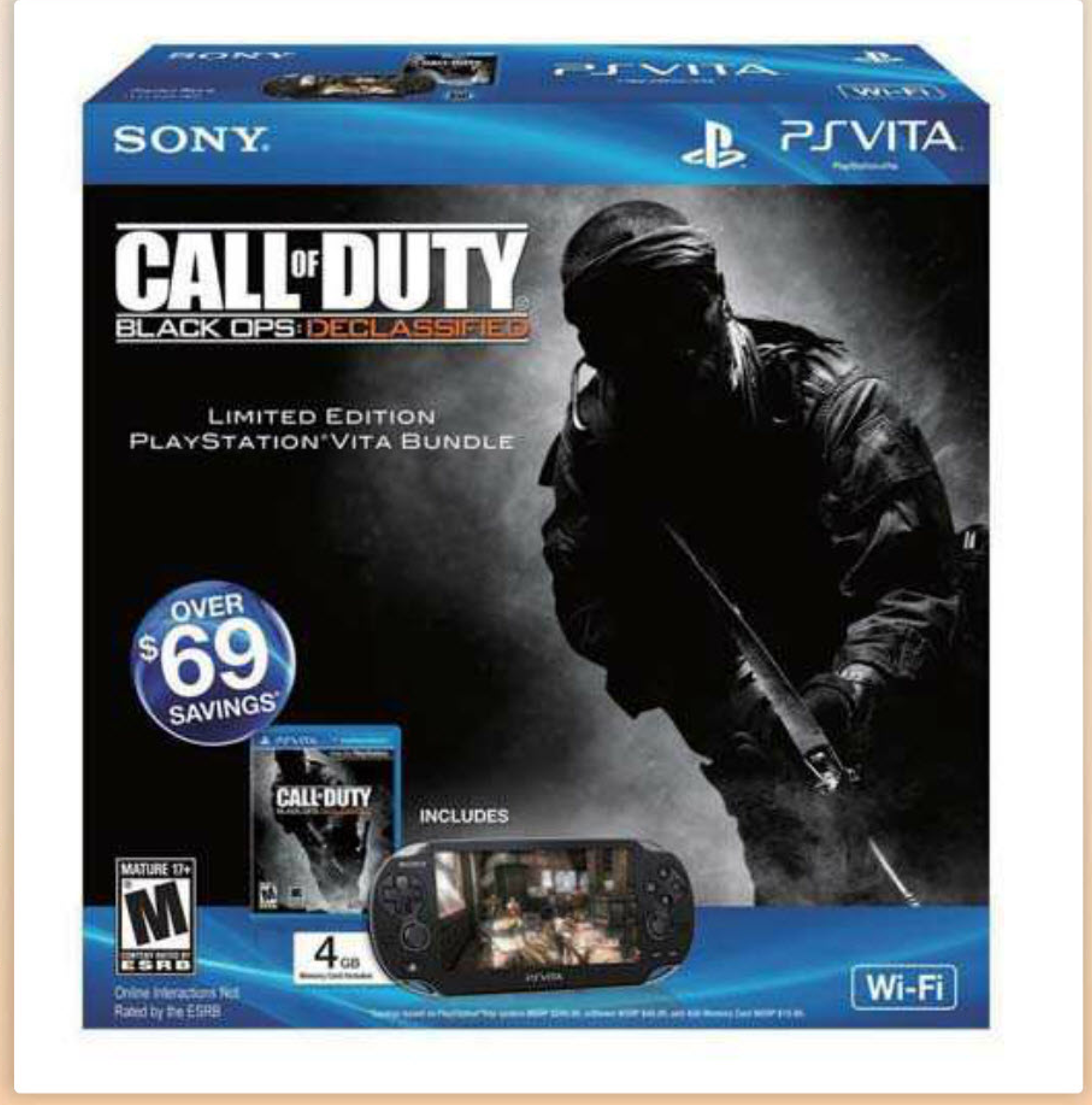
此外，随着开始数字下载版3DS软件的提供，任天堂开始积极对下载版软件进行推广。11月初，任天堂在日本推出了三款3DS LL套装，其中附带的游戏无一例外全部都是预先安装在SD卡内的下载版，相对优惠的价格和方便的使用，也改变了不少玩家的游戏获取习惯。

▲《立体动物之森》自发售后就一直缺货，这种情况到目前仍未解决。

索尼

今年年末商战中的索尼显得各位颓废，尤其是在日本几乎属于打不还手的状态，因为目前的它手里根本就没有拿得出手的武器。不仅是PSP还是PSV，年底的阵营都较为薄弱，日本方面除了《AKB/149》新作具有一定的号召力之外，其余几乎全军覆没。为了改善PSV的销量，索尼于11月中旬推出了两款新配色方案的主机，并且推出两款相对超值的主机同捆版，但是玩家们依然不买账。即使是在12月，PSV的销量还是仅在1万上下浮动，推出整整一年在日本仅售出100万台，软件最多仅卖出20万张，全球硬件销量也不超过400万，这个成绩比起当年举步维艰的PSP还要难以入目。

相比之下，美国反而是略微有所起色。在《刺客信条Ⅲ 自由使命》等欧美向作品的拥护，以及多款超值套装的推动下，PSV在刚刚过去的11月中，创造了在美国发售以来排名第2的月销量，也算是让人略感欣慰。



►索尼在欧美推出了多款PSV的同捆版套装，带动了硬件销量。

尾声

以3DS目前的如虹气势、以及包括《怪物猎人4》在内的未发售大作的支持下，可以遇见明年3DS的形势依然会一片大好。问题是，PSV会如何呢？其实索尼在今年的年末商战中全身而退可能只是一种战略，因为目前与对手实力相差太过悬殊，与其以卵击石不如避开风头。我们可以看到，包括《灵魂献祭》、《梦幻之星在线2》在内，索尼已经安排好了PSV平台明年春季的作品布局，明年春季，PSV的游戏阵容将开始呈集中式爆发，再加以降价等措施，情况应该会比现在有明显改善。而最近《海贼无双2》等和PS3跨平台作品的公布，也表示了索尼还远没有到放弃PSV的时候。也许，明年的年末商战将会变得非常精彩，让我们拭目以待。

掌机情报站

文 雷伊

事件 EVENT

“PlayStation Awards 2012”召开，获奖名单揭晓

由SCEJ主办、主要用于表彰在日本国内热卖的PS系列主机相关软件的年度庆祝典礼“PlayStation Awards”在东京品川的酒店举行。从1994年第一代PS主机发售之后，这项颁奖典礼就作为每年的惯例举行，到今年已经是第18届。

在表彰开始之前，SCE代表董事兼集团CEO安德鲁・豪斯和SCEJ总裁河野弘先生率先登台发表讲话。安德鲁先生率先发表了PS家族的现状，截止到今年11月4日，PS3在全球的累计销量已经超过了7000万台，而已经进入年末商战的欧美地区新型PS3卖得也不错，此外通过PSN发售的下载内容销售成绩也较为喜人，本财年上半年的销售额相比去年同期增加了70%。安德鲁也对各个正在积极开发PSV游戏的开发商们表示了谢意，并表示今后也会通过各种措施，力求获得只能PSV才能提供的游戏乐趣。

另一方面，河野弘先生则为大家介绍了这次全新设置的“PSV特别奖”，举办表彰典礼时正好临近PSV在日本发售一周年，这个奖项就是专门为纪念其诞生周年庆而设。此外，今年的“玩家选择奖”中共获得玩家有效投票36998票，相比去年提升了81%，而玩家评论总数会24825条，比去年增加了9倍，可以看出这项表彰正获得越来越多的玩家的关注与参与。

在宣布奖项和颁奖环节中，各获奖游戏的制作人们纷纷上台领奖，并表达了获奖的感言。去年的表彰典礼中，由于有着《怪物猎人 携带版 3rd》的超级热卖而诞生了四白金大奖，本届表彰典礼中虽然有像《最终幻想ＸⅢ-2》、《生化危机6》、《海贼无双》等PS3的大作，但离百万销量还有一步之遥，因此本届表彰典礼中白金奖以上的奖项空缺。而获得金奖的游戏也均来自PS3，这也表示出了在过去的一年中，SCE在掌机上的表现较为一般。

此次PlayStation Awards的各奖项以及具体获奖名单如下，表彰对象为2011年11月1日~2012年10月31日期间内发售/提供下载的游戏）：

金奖
（用来表彰累计出货/下载量50万套以上、100万套未满的作品）
世界足球 胜利十一人 2012（PS3）
机动战士高达 极限VS.（PS3)
最终幻想ＸⅢ-2（PS3）
海贼无双（PS3）
生化危机6（PS3）

玩家选择奖
（由玩家投票选出的得票数排在前10位的游戏）
超级弹丸轮破2 再见绝望学园（PSP）
最终幻想ＸⅢ-2（PS3）
龙之信条（PS3）
机动战士高达 战斗行动（PS3）
生化危机6（PS3）
黑暗之魂 死战版（PS3）
重力异想世界（PSV）
Persona4 黄金版（PSV）
初音未来 女歌手计划 f（PSV）
伊苏 塞尔塞塔的树海（PSV）

玩家选择奖 世界游戏部门
（由玩家投票选出的得票数排在前3位的海外制作游戏）
未知海域 沉睡于沙漠的亚特兰蒂斯（PS3）
使命召唤 现代战争3（PS3）
风之旅人（PS3）

PSV特别奖
（用来表彰累计出货/下载数排在前5位的PSV游戏）
未知海域 没有地图的冒险之开端（PSV）
大众高尔夫6（PSV）
重力异想世界（PSV）
Persona4 黄金版（PSV）
初音未来 女歌手计划 f（PSV）

PlayStation Store特别奖
（在PlayStation Store发售并且下载量排在前5位的下载专用软件）
风之旅人（PS3）
恶魔城 绝望协奏曲（PS3）
机动战士高达 战斗行动（PS3）
乔乔冒险奇遇记 未来的遗产 HD版（PS3）
Niconico（PSV）

当所有奖项颁布完毕之后，河野弘先生再次登台，对获奖作品的制作人和开发团队致以祝词，这次离金奖要求的销售数字仅一步之遥最终无缘获奖的作品不在少数，为此河野先生表示，公司将会在支持各开发厂商、制作人的同时，也会致力于让他们的努力结出果实，约定将作为发行平台做出尽可能的努力。而对于目前外界看来形式不容乐观的PSV，河野先生也作出了回应。河野先生表示这次“玩家选择奖”中一共包含了4款PSV游戏，可以看出这是玩家对其充满期待的表现，公司也会为其今后的飞跃发展实施各项措施。之后，河野先生还透露了明年PS Store将改版以及PSV重磅作品《灵魂献祭》的进一步消息。本届PlayStation Awards圆满落幕。

11月28日

《雷电十一人1・2・3 元堂守传说》在连续两次延期之后，终于确定了新的发售日期，游戏的最新发售日期为今年12月27日发售，售价为5800日元。《元堂守传说》是NDS版“《雷电十一人》系列”前三作在3DS上的复刻合集，不仅内容量异常丰富，画面表现也比原作有所进化。而在本作发售前两周的12月14日，系列最新续作《雷电十一人GO2》也会发售，Wii版《雷电十一人GO 前锋2013》则将于12月20日发售，因此12月份对于“《雷电十一人》系列”的粉丝而言，绝对是非常充实。此外，12月27日当天也是Level–5另一款大作《幻想生活》的发售日。

11月30日

索尼发布欧美年末商战激区黑色星期五（11月18日～11月24日）当周PS系主机在美国的销售情况，PSV的销量达到16万台。而此前任天堂也已经公布了任天堂系硬件的销售情况，其中NDS当周销量为27万5000台，3DS销量为25万台。虽然离任系掌机的硬件销量还有较大的差距，但周销量达16万台对于PSV自身而言已经是个非常不错的成绩，除了年底对应大作的进一步丰富之外，内容实惠的超值套装的推出也是促进其销量的重要原因，SCEA总裁兼CEO杰克・特雷顿表示黑色星期五期间玩家们对PSV套装需求热度“令人难以置信”，零售库存很快销售一空。

《灵魂献祭》发售日确定，主机同捆版同日推出

《灵魂献祭》是由SCEJ全力打造的原创联机大作，并邀请著名制作人稻船敬二监制。游戏自公布之日起，就以其诡异的风格和重口味的视觉效果受到不少玩家的关注。在近日举行的PlayStation Awards 2012中，SCEJ终于公布了这款对PSV来说非常重要的游戏的具体发售日期。本作将于明年3月7日发售，其中实体版售价为5980日元，下载版售价为4900日元。由于本作是一款以玩家之间联机协作为主要玩法的作品，为了刺激游戏销量，SCEJ也效仿之前“《地球防卫军》系列”的做法，将在发售同日推出同捆了两张实体版游戏的“共斗双重包”，售价只要7980日元，如果身边正好也有朋友想要购买这款游戏，那么购买这个“共斗双重包”将会非常划算。

此外，SCEJ也将在游戏发售同日推出游戏的PSV主机同捆版套装。这款同捆版中的PSV主机为Wi-Fi版，以刚发售不久的宇宙红为主色调，在主机背面印有游戏中魔法使的人物形象。除了主机和游戏卡带之外，同捆版中还包括游戏主题擦拭布一块、4GB容量的PSV专用记忆卡一张、主题手机挂绳一根、宇宙红色入耳式一副、主机收纳包一个。考虑到Wi-Fi版的PSV目前在日本的官方售价为24980日元，因此这也意味着玩家只要多付5000日元就可以额外获得《灵魂献祭》和一系列周边，超值程度不言而喻。不过这也许也暗示着，PSV将在明年春季的时候正式在日本进行降价销售。

为了增加游戏的曝光度，让玩家们率先体验到这款产品，SCEJ将于今年12月20日在PS Store推出游戏的免费体验版“灵魂献祭 魔法使的试验篇”，体验版确定可通过Adhoc或Wi-Fi进行联机对战，并且体验版中的进度可以继承到正式版中，玩家在体验版的游戏时间一分钟都不会浪费。

12月2日

Team Ninja现任老大早矢氏洋介首度对外公开格斗大作《死或生5》的PSV版《死或生5 Plus》，这款游戏很快将于明年3月30日与广大PSV用户见面（日版）。早矢氏表示，通过来到PSV这一全新的平台，《死或生5》有望迎来更多新的用户，而对于系列的核心粉丝们而言，游戏的移动版本也为他们提供了随时随地磨练对战技巧的机会。尽管目前官网已经开放，但关于游戏的进一步情报则要再等一段时间才会公开。《死或生5》是系列第五部正统作品，根据Koei Tecmo Games之前发布的2012财年上半年财报，截止到9月底全球销量为58万套。

12月5日

NBGI宣布旗下著名RPG“《传说》系列”全球累计销量突破1500万套。“《传说》系列”自1995年发售第一部作品《幻想传说》以来就备受玩家们的喜爱，刚刚于11月1日发售的系列最新作《无尽传说2》的出货也达到了48万套，销售情况喜人。“《传说》系列”在掌机平台也有着非常不错的表现，明年春季《心灵传说R》也将在PSV平台推出。随着手机游戏平台的不断发展，《传说》也积极向手游平台进军，推出了相关的社交游戏、网页游戏，进一步扩大了系列的号召力。

软件 SOFTWARE

《立体动物之森》实体版短期内仍将持续缺货

今年3DS年末商战中的最大作《立体动物之森》在发售后不负众望地获得了非常好的成绩，推出后迅速突破百万销量，而且实体版一直处于严重缺货状态。近日，任天堂官方公开了游戏实体版的生产近况，而且是社长岩田聪亲自上阵为玩家们进行解释。

任天堂表示，由于《立体动物之森》需要大容量的存档，为了能够一次性就高速写入大量数据，因此游戏的实体版采用的是不同于普通ROM卡带的特殊ROM卡带SLC-NAND，而目前这种特殊ROM卡带的部件供给生产赶不上需求，所以游戏实体版缺货的现象在短期内还无法解决。为了尽可能地满足迟迟买不到游戏的玩家们对游戏的渴望，之前推出的附带了已经下载好《立体动物之森》数字版的3DS LL同捆版套装将会扩大生产，这批新增的出货将从12月中旬至年底依次推向市场。

此外任天堂方面也表示，原本期间限定的“配信礼物”也会等游戏缺货情况改善之后重新实施，比如12月1日提供下载的7-11原创道具也会在今后重新提供下载，不得不说任天堂真的非常照顾玩家的需求和感受。

12月5日

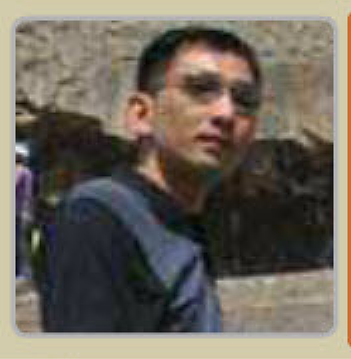
NBGI宣布《海贼无双2》已经开始制作，机种除了前作的PS3之外，还增加了掌机PSV。据悉，游戏的舞台将会进入到“新世界”，除了登场角色增加之外，战斗的爽快感也将进一步提升。据悉，本作仍将交由Koei Tecmo Games来进行开发，在本月底举行的游戏展会Jump Festa上，本作将公开珍贵影像并提供现场试玩。《海贼无双》是根据目前日本畅销漫画《海贼王》改编的动作游戏，结合“《无双》系列”的战斗模式和一骑当千的爽快感，今年春季推出第一作之后受到了玩家们的热烈追捧，日本销量超过80万套。

12月5日

日本最富盛名的漫画周刊杂志《周刊少年JUMP》宣布，为了纪念杂志创刊45周年，将会推出相关的游戏作品。目前这款游戏作品只有“对决J计划”（Project Versus J）这一个开发代号，且机种为PS3和PSV跨平台，游戏的详细信息、参战阵容等全部都没有公开，不过目前已经确定这款游戏将由NBGI来负责发行。《周刊少年JUMP》曾经与任天堂合作，在NDS上先后推出了《JUMP超级明星大乱斗》和《JUMP终极明星大乱斗》两款作品并取得了非常优异的市场成绩。

12月6日

Konami宣布《边境之门》的续作《边境之门加强版》（フロンティアゲ-ト ブ-ストプラス），平台依旧为PSP。顾名思义，本作是前作的加强版，追加了新的剧本和系统要素，玩家也可以在本作中继承前作的游戏进度。《边境之门》是由Konami发行、由《女神侧身像》、《星之海洋》等RPG佳作的开发商tri-Ace负责制作的RPG，前作在PSP平台推出，在游戏中玩家需要化身为开拓者，与同伴们一起去探索未知的大地。前作发售后玩家口碑和销售成绩都比较一般，发售后更是很快出现了大幅降价促销的现象。



Lancer 专栏

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

小岛的幻影

近日Spike TV举办的“VGA颁奖礼”再次成为业界焦点，群众的目光仍然与奖项无关，而是锁定在其间放映的几个大作预告片。VGA有“小E3”之称，其新作预告片个个份量十足。本来这些高清大作与掌机无关，不过其中一个话题大作引发了诸多猜测，其中也有一个理论与PSV有关。

小岛秀夫不愧是捉迷藏高手，十几年前《MGS2》公布时就跟全世界玩了一场捉迷藏。现在他故伎重施，故意留下重重线索，成功地将一个原创新作变成业界话题。据各大游戏网站的普遍推测，《PHANTOM PAIN》应该就是《MGS5》无误，其中的一个重要线索是预告片的LOGO画面中隐约有“METAL GEAR SOLID V”的字样。而一些更细心的网友从中发现了另一种理论——这款游戏可能并非《MGS5》，而是《MGSV》，这里的“V”并非罗马数字的“5”，而是“PS Vita”的“V”！

先不谈“PHANTOM PAIN”究竟是否“METAL GEAR SOLID V”，笔者绝不相信Konami会同时开发《MGS 原爆点》和《MGS5》这么两款MGS主力大作，更何况在此之外还有一个发售日临近的《MGR》。日厂小气谨慎的投资原则决定了两个主力大作不可能同时共存，小岛秀夫也不可能将《MGS5》这么一个王牌大作交给Moby Dick这么一家据说刚成立不到一个月的新公司。如果“METAL GEAR SOLID V”是PSV的《MGS》新作而非《MGS5》，那么一切疑点都可以得到合理解释。

首先是将掌机项目外包给小工作室符合大发行商们的作风。其次是“PHANTOM PAIN”的预告片画面明显不够精致，莫说和惊人的《MGS 原爆点》相比，就算和《MGS4》比也远远不如，多边形数不足、锯齿明显、贴图模糊……就算是外包给小工作室开发的游戏，也不该做出如此有损MGS品牌声誉的水准。但这种画面素质若是PSV游戏，则可属上乘之作。而且目前该作发布的官方游戏截图解析度为960×540，与PSV的解析度大致相当。而包括《MGS 原爆点》在内的绝大多数次世代游戏都是发布720P的游戏截图。此外“《MGS》系列”LOGO从来都是用阿拉伯数字，这次为何变为“MGSV”？

不管《PHANTOM PAIN》是否是PSV的“MGS Vita”，小岛秀夫为PSV做一个《MGS》是理所当然的。做《MGS 和平行者》时小岛秀夫说这是为了给今后的高清掌机游戏摸索经验，PSV刚公布时也播放了《MGS4》的演示片段，身为索尼家忠臣的小岛秀夫已经鲜明地表达了自己的立场。小岛秀夫说过，《MGS 和平行者》相当于《MGS5》，那么为PSV做一个《MGSV》可谓相映成趣，前者好歹全球卖了200万套，PSV欠缺的正是这种在东西方都吃得开的游戏。

近期PSV的利好消息不断，NBGI有《海贼无双2》和《Project Versus J》、Koei Tecmo Games有《死或生5+》和《忍者龙剑传 Σ2 加强版》，2013年的PSV总算还有些盼头。正如笔者之前所说，PSV最不济也可蹭一些PS3和PSP的跨平台游戏。用这些游戏慢慢撑过这段最艰难的时期，撑到装机量过千万，自然能迎来原创大作。掌机的衰落是不可逆转的趋势，PSP与NDS的黄金时代已一去不返，但生存的空间仍然存在。

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

Darkbaby 专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

价与量

有着黑色星期五的11月份是美国市场仅次于12月份的重要商战时期，其销售数据的成败直接影响到全年业绩，3DS在该月的销售状况显然大幅低于市场预期，54万台销量较之去年同期减少了32%。然而与此相对的是，被大多数人视为家中枯骨的NDS同期却售出了37万台（同比增长5.7%），也是该月份中惟一一款实现同比增长的游戏主机。一台发售八年之久且地域普及量已超越5300万台的前代主机，至今依然光彩耀眼，迟迟未将手中的王者权杖交出，除了让人由衷感慨美国市场规模的庞大之外，3DS的魅力似乎远未到深入人心的程度。

有一个身在美国留学的朋友向笔者解答了NDS至今依然旺销的根本原因——“价廉物美”，在遍布全美的大卖场里，随机搭配着3至4款热门游戏的NDS XL套装售价不过99美元，相形之下即便折扣价也要179美元的3DS XL就显得过于昂贵了（任天堂在上月并未对3DS系列进行促销行动）。况且对于许多低龄玩家来说，近期发售了超级大作《口袋妖怪 黑2・白2》的NDS依然还未过时。

PSV在11月份居然也售出了将近22万台，虽远远谈不上什么绝地大反攻，但较之前几个月月均销量仅数万台的凄惨境况，这样的销售成绩已然大大超出了市场的广泛预期了。不过在PSV的硬件销售数据背后，我们获悉其中有约18万台是《刺客信条》和《使命召唤》的同捆优惠套装，该套装据说在美国最低折扣价格仅159美元，这个价位甚至还低于3DS XL的售价。

以上的销售数据，再次印证了被任天堂奉为金科玉律的商业法则的正确性。对于传统游戏行业来说，真正决定市场成败的从来就不是硬件性能，首先是合理的商品定价，然后才是数量众多且优秀的软件，两者缺一不可！事实充分证明了，在智能手机性能指标日新月异的今时，盲目与之比拼硬件规格完全是一条死胡同，保持软硬件设计的专有性方为传统携带主机的自存图强之道。3DS在日本本土已经直逼900万台销量，其当前气势较之NDS当年不遑多让，主要原因便是《马里奥》、《怪物猎人》和《动物之森》等大量实力大作接踵登场，其压倒性的胜势几乎不可动摇。除此之外，邂逅通信等附加的社交元素也令之在地域相对狭窄的本土市场大行其道。3DS在欧美地区销售未如预期的根源，除了泛论的智能手机和平板电脑的冲击以外，缺乏大量适应市场的畅销软件也是重要因素，或许要到3DS版正统《口袋妖怪》登场之时，该主机方能完全继承先代遗留的偌大产业。

虽然3DS硬件销售不温不火，但是至今普及量仅650万台的美国地域居然已经诞生了两款突破两百万大关的游戏，而销量接近900万的日本本土至今亦不过五款游戏过百万。即便细数50万级别的中坚级软件，美国地区也和日本本土旗鼓相当，甚至冷饭游戏《塞尔达传说 时之笛》有着长卖过百万趋势。只不过在美国地区销量TOP 10之林，几乎清一色任天堂本家作品，罕有第三方厂商的标题露面。清晰的数据充分显示，北美市场的潜力远远大于日本乃至欧洲等其他市场，继续深耕发展才是任天堂未来的经营主方向，未来的两年时间内该社携带主机业务的战略重心必然会转向海外市场，近日北美地区的限时折扣促销和登录欧洲任天堂俱乐部网站即送一款3DS用游戏的连番行动便是其全球战略的明显迹象。相形之下，索尼在海外的传统携带游戏业务迹近土崩瓦解，无疑也提供了任天堂更大的回旋余地。

近日里，关于任天堂全新家用主机Wii U硬件性能平庸的针砭声不绝于耳，那些唯硬件指标至上论的人们似乎好了疮疤忘了疼，完全忘记了传统游戏真正的存在意义。面对越来越严峻的市场冲击，传统游戏主机的成功之路便是以合理的定价设计出独特风格的硬件产品，并为之提供足够数量的优秀对应软件。对于主流的普罗大众而言，硬件指标毫无参考价值，这也是四核智能手机大行其道的今日，陈旧不堪的NDS热销依旧的根源所在。

无论是发售两年有余的3DS还是崭新亮相的Wii U，目前定论其商业成败显然还为时过早，任天堂还有很多艰巨的任务需要去完成。在过去的两年间，任天堂没有拿出一款足以让世人感动的全新力作，这是导致其业绩低迷的根本因素。

成也游戏、败也游戏，我们且期待着……

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

游人望远镜

栏目主持

酷洛洛

现在酷洛洛玩的最多的就是《梦幻之星在线2》的PC版，等待PSV版推出时买张16G卡来安装下载版，以后就可以在办公室堂堂正正地“打网游”，哈哈。不过最近的更新貌似非常卡，而官方也给出了呼应，结果……

小林裕幸

Capcom所属制作人，《战国BASARA》系列、《生化危机6》等作品监督

小林也爱《一骑当千》

《一骑当千》舞台剧的第一日演出，恭喜恭喜（笑）。

舞台剧的小册子上印有全员的照片，感觉很不错呀。

12月1日

从海报和小册子来看，演出的舞台剧人员还挺有原作的感觉的呀，可惜我们这边看不到OTL

酒井智史

SEGA所属，《梦幻之星在线》系列制作人，现在正开发《梦幻之星在线2》PSV版

PSV版拖后腿？

我是《梦幻之星在线2》（下略《PSO2》）的监督酒井。

2012年12月5日，《PSO2》的大型更新第2弹“集结黑暗之地”已经开始实装。不过在更新之后，发现部分场景贴图崩溃以及无法读取场景的问题，在此深切表示抱歉。

这次更新，是为了对应PSV版的物理引擎版本，而对全体进行的兼容性修改，会对游戏画面进行较大的更新。虽然报告指出会出现个别的BUG，但开始并不觉得会对所有运行环境造成频繁的影响，然而更新之后，意料之外出现大部分玩家的受影响报告。另外，发动魔法时画面摇曳、行动变化、以及一部分魔法伤害降低的现象，这完全是其他BUG导致的。

不过无论是哪一样，都是我们太轻视而导致的问题，在此诚意向玩家们道歉。

12月7日

不过这也证明了PSV版正在顺利开发中，一月PSV版就开始进入CBT的内部测试了，期待呀。

高木谦一郎

游戏厂商MarvelousAQL制作人，“《闪乱神乐》系列”制作人

《闪乱神乐》制作人的动物之森

我的“爆乳村”差不多做好了！

12月7日

每个好色的男人，内心都有一个动物之森么（笑）。话说看着像个街机厅呀！

小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人

iOS的《MGS》上架了

MGS的社交游戏《潜龙谍影 社交行动（MGS Social Ops）》简称《SOP》终于在iOS平台上架了。

12月4日

今天真冷，于是穿上预定12月21日发售的《潜龙谍影 崛起 复仇》的HEATTECH保暖衣。

12月10日

小编也下载了《SOP》，不过还在摸索系统中，有iOS设备的同学不妨下一个哦，免费的（道具收费而已）。

稻船敬二

《洛克人》等Capcom著名游戏之父，现担任Comcept与Intercept两个游戏工作室负责人，并开发PSV新作《灵魂献祭》

发售日决定&感言

《灵魂献祭》发售日定下来了，2013年3月7日。

啊，真高兴，有种说不出的感动，虽然还在制作中，依然不能松懈，但我既然宣布了发售日，就该怀着觉悟向那天冲刺了。

离开Capcom两年，虽然遇到许多困难，但如今已经制作出十分不错的作品了哦。真想称赞包括我在内的所有《灵魂献祭》的相关制作人员。

要做出好的作品不容易，而要在限定的时间内做出好作品，那是更加困难。可能进大公司久了，有所麻痹，平时制作时间花费过多，觉得做得越快的游戏效果越差。不过最近也有不少做得越慢效果越差的游戏。所以独立之后，第一件事情就是重视速度，而《灵魂献祭》正是一款同时重视质量和开发速度的游戏。

MarvelousAQL的制作人员真的优秀得惊人，他们完成了我提出的各种困难的要求，并不断往前开发。无论速度还是品质都很不错。这里真的聚集了一群十分认真的工作人员哦。

3月7日，虽然还有一段时间，但很快就到明年了哦。在TGS上第一次接触本作的玩家，他们的反应让公司上下人员都士气高昂，这是一个好现象。现在真的很期待玩家在试玩版中的反应。

希望各位能够期待这款有着全新体验和厚重故事的游戏。单纯以为是狩猎游戏的玩家，可能要让各位失望哦（好的意思）。距离明年3月7日还需要等待一段时间，希望各位同时能够期待试玩版。

12月7日

12月20日就是《灵魂献祭》试玩版的上架日子，各位快准备好手中的PSV吧。

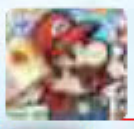
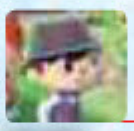
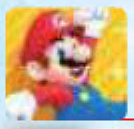
栏目主持：胧月

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

本辑开始重新将北美的软件销量纳入榜单。年底自然又惯例是任天堂的刷榜时间，索尼尽管在家用机方面表现得非常不错，但掌机的PSP行将就木，PSV尚未崛起，成绩单难免不太理想。日本方面，软件销量前十全部被3DS和NDS包揽，北美方面也仅有PSV的《刺客信条Ⅲ 自由使命》和《使命召唤 黑色行动 解密》杀出重围，看来这两款更偏向欧美受众的游戏尽管问题颇多，依旧得到了北美玩家的认可。

软件销量（日本） 2012年12月3日～12月9日

排名	变化	游戏名	日文名	资料	本周销量	累计销量	平台
1	NEW	纸片马里奥 超级贴纸	ペ-パ-マリオ ス-パ-シ-ル	■Nintendo■A・AVG■2012年12月6日■4800日元	13万9套	13万9套	3DS
2	↓	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4800日元	11万5556套	150万9380套	3DS
3	↓	新・超级马里奥兄弟2	New ス-パ-マリオブラザ-ズ2	■Nintendo■ACT■2012年7月28日■4800日元	5万2501套	149万4351套	3DS
4	NEW	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	ポケモン不思议のダンジョン マグナゲ-トと∞迷宫	■Pokemon■RPG■2012年11月23日■4800日元	3万4598套	20万2940套	3DS
5	—	怪物猎人3 G 廉价版	モンスタ-ハンタ-3（トライ）G（Best Price！）	■Capcom■ACT■2012年11月15日■3800日元	1万4787套	6万5970套	3DS
6	↑	逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！	逃走中 史上最强のハンタ-たちからにげきれ！	■NBGI■ACT■2012年7月5日■5040日元	1万4591套	26万7723套	3DS
7	↑	随心时尚 女孩风格 贪心宣言	わがままファッション GIRLS MODE よくばり宣言！	■Nintendo■ETC■2012年9月27日■4800日元	1万1215套	18万9351套	3DS
8	↑	口袋妖怪 黑2・白2	ポケットモンスタ-ブラック2・ホワイト2	■Pokemon■RPG■2012年6月23日■4800日元	8976套	282万6468套	NDS
9	↓	偶像活动 灰姑娘课程	アイカツ！ シンデレラレッスン	■NBGI■SLG■2012年11月15日■5040日元	8518套	2万8225套	3DS
10	↑	马里奥赛车7	マリオカ-ト7	■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4800日元	8253套	184万8466套	3DS

期待之声

目前还没钱买新掌机，期待PSP版的《怪物猎人3 G》。（广西玉林 陈海松）

虽然稻船走了，希望C社还是能将“《洛克人ZX》系列”继续下去，毕竟那么大一个坑在。（上海 黄凌宇）

《噬神者2》，前作的优秀素质吸引我玩续作。（江苏常州 卢进）

《笨蛋测验召唤兽》的原作粉丝不解释。《星之卡比》3DS新作，从第一作一直追到现在的经典系列。（福建三明 范志 ）

《MH4》狩魂再燃！《闪乱神乐》……（天津 杨沛时）

《AKB1/149》，无论怎样作为AKB脑残饭，这都将会是神作。（浙江绍兴 孟成江）

希望《胧村正》可以增加后续剧情。（安徽马鞍山 许少玮）

《MH4》感觉每一种武器都变得更加强大，怪物也更强大，非常令人期待！（广西贺州 杨晓波）

《雷顿教授与超文明A的遗产》。自从《奇迹假面》成功地使我的日文水平从N3翻越到N2之后，我彻底地爱上了《雷顿》这个系列（风景画极其精美），大好き！（河北唐山 黄义陶）

等了《逆转》好多年，无异议！（河北石家庄 周尧）

硬件销量（日本） 2012年12月3日～12月9日

在年底旺季和第一方大作推波助澜下，3DS本周销量窜至20万，PSV依然不紧不慢地1万左右徘徊。本辑《掌机王SP》是对2012年度的最后一次统计了，回顾一下可发现3DS对PSV的优势扩展到8倍有余，PSP与NDS的销量差距已从原先的将近2倍缩到1.5倍左右，不过以PSP的进行势头，至少明年内在日本是很难突破2000万的。

机种	周间销量	2012年销量
3DS	21万9103台	459万2776台
PSV	1万348台	62万3706台
NDSi	146台	2万7808台
PSP	1万7379台	82万870台

3DS累计销量 872万8515台

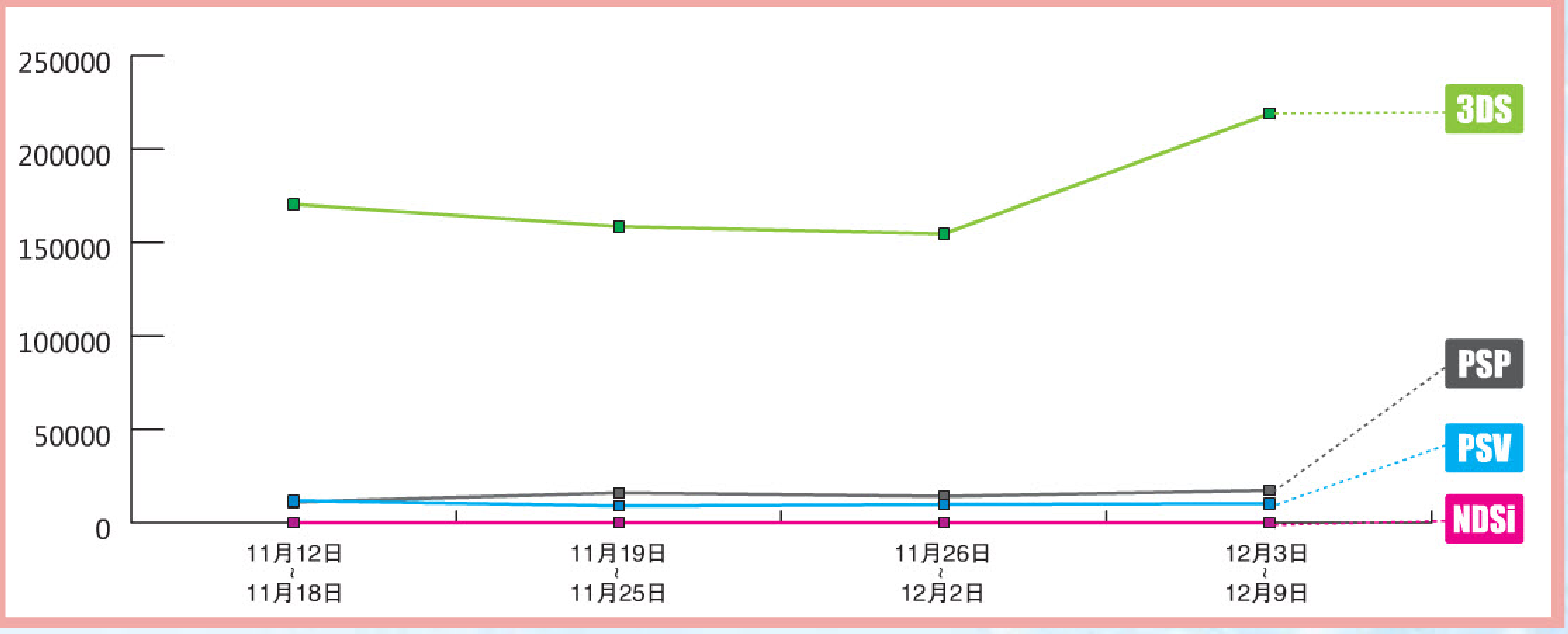
PSV累计销量 102万6491台

NDS+NDSL+NDSi累计销量 3286万3310台

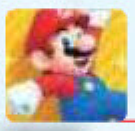
PSP+PSP go累计销量 1905万7798台

四周间硬件销量推移表

012年11月12日～2012年12月9日



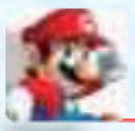
软件销量（北美） 2012年12月2日～12月8日

1  **新·超级马里奥兄弟2**

New Super Mario Bros. 2（3DS）

■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元

NEW 本周销量 11万5809套 | 累计销量 122万941套 3DS

2  **超级马里奥3D大陆**

Super Mario 3D Land

■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元

NEW 本周销量 8万2934套 | 累计销量 299万3354套 3DS

3 **口袋妖怪 黑2·白2**

Pokemon Black / White Version 2

■Pokemon■RPG■2012年10月7日■34.99美元

NEW 本周销量 8万977套 | 累计销量 138万8523套 NDS

4 **马里奥赛车7**

Mario Kart 7

■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元

NEW 本周销量 6万3655套 | 累计销量 235万3721套 3DS

5 **刺客信条Ⅲ 自由使命**

Assassin's Creed Ⅲ: Liberation

■Ubisoft■ACT■2012年10月30日■39.99美元

NEW 本周销量 5万3755套 | 累计销量 29万4426套 PSV

6 NEW **纸片马里奥 贴纸之星** 3DS

■Paper Mario: Sticker Star■Nintendo■A・AVG■2012年11月11日■39.99美元

7 NEW **任天狗+猫** 3DS

■Nintendogs + cats■Nintendo■ETC■2011年3月27日■39.99美元

8 NEW **新·超级马里奥兄弟** NDS

■New Super Mario Bros.■Nintendo■ACT■2006年5月15日■34.99美元

9 NEW **愤怒的小鸟** 3DS

■Angry Birds■Nintendo■PUZ■2012年9月25日■33.99美元

10 NEW **使命召唤 黑色行动 解密** PSV

■Call of Duty Black Ops: Declassified■Activision■FPS■2012年11月13日■49.99美元

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

本次评分的游戏都比较重头，书内也刊登了它们的攻略，每一款都非常值得去尝试。《特特莉的工作室》评分低的原因在于初期的死机BUG和部分时候的丢帧情况，可玩性不低。另外4款3DS游戏玩法各自不同，但在各自的领域中都称得上佼佼者，全部获得“热血推荐”评价。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

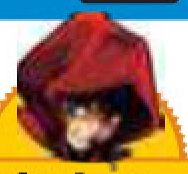
特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2

PSV

移植自PS3同名作品的加强版，玩家要扮演特特莉前往世界各地旅行，寻找自己的母亲。战斗按系列传统，依靠丰富的合成道具完成。

总分 **23**

画面	★★★★☆
收集	★★★★☆
角色	★★★★☆



宇宙人 本作虽然是在PS3版的基础上完全移植，但是依然在原有的基础上将部分人物能力和道具的参数进行了修正，并且加入了新迷宫和不少新服装，即使是对已经把PS3版白金的了玩家来说本作依然有再玩一次的价值。对PSV玩家来说也算得上是今年年末比较难得的大作。本作相比起PS3版，画面几乎没有缩水，但是在部分场景中移动、或者战斗时多少有些丢帧现象。而且游戏刚发售不久就被发现严重的报错、死机BUG，还好厂商已经发布1.01补丁修正了，也算是能亡羊补牢吧。 **8**

白菜 岸田梅尔的漂亮人设是本作的一大卖点，作为重点的调合系统博大精深，可研究、收集的空间非常丰富。相反，战斗系统却做得比较一般。技能的演出不算华丽，而且还有丢帧的现象。 **8**

苍穹 才刚发售就被发现普遍存在死机BUG是本作最令人失望的地方，虽然已经及时修正了，但还是为首发入手的玩家带来了不少麻烦。移植度相当高，追加新迷宫也显出了厂商的诚意。 **7**

■トトリのアトリエPlus ～アーランドの炼金术士2～
■卡带■Gust■RPG■角色扮演・收集育成
■2012年11月29日■1人■无对应周边

终极军团

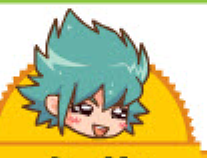
热血推荐

3DS

继承名作《失落星球》世界观的作品，故事构成走王道路线，讲述主人公布兰与同伴们波澜壮阔的冒险。多种多样的武器和多人联机时的合作感是最大特征。

总分 **24**

画面	★★★★☆
收集	★★★★☆
角色	★★★★☆



白菜 本作是跨PS3和3DS平台的作品。3DS上虽然少了右滑杆和L2、R2，但其操作合理运用了下屏，并没有显得比PS3版难以驾驭，单论地图清晰度可以说还在PS3版之上。多种多样的武器各有特性，配合其属性附带的异常状态，可以衍生出千变万化的打法。故事流程长度适中，而游戏精华在于通关后的自由冒险，可以使用游戏中个性各异的角色，挑战各种VR任务。不考虑联机的话，最高等级任务有相当的难度，不擅长动作游戏的玩家打得摔机也并非没有的事。不过由于3DS右方功能键相距较短，在进行某些类似按住X键点B键的操作时，会有些难以驾驭。而无法线上联机则是最让人遗憾的一点。 **8**

阿鲁 Capcom出品的动作游戏，爽快感是有口皆碑的。各种华丽而实用的动作都能调动玩家对战斗的积极性。收集素材改造武器也很有乐趣，当然联机才是精髓所在。 **8**

酷洛洛 游戏的漫画风格与射击意外地搭调，打击感十分到位，最让人欣慰的是3DS版的画面一点也不必PS3版差。游戏十分讲求联机，一旦有好机友在身边，游戏难度也会一下降低不少。 **8**

■エクストルーパーズ■卡带■Capcom
■ACT■动作・射击■2012年11月22日
■1～6人■对应扩张右滑杆

口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫

热血推荐

3DS

基于第五代《口袋妖怪》制作的、融合了《口袋妖怪》和《不可思议的迷宫》两大系列作品的第三作，操作口袋妖怪用来自原作的技能在迷宫里探险、战斗。

总分 25

画面	★★★★★
探索	★★★★★
收集度	★★★★☆

马修 有3DS机能支持，本作的画面和音乐进步自然是飞跃性的，尤其是裸眼3D下的画面效果，无论是出屏感还是圆鼓鼓的可爱精灵们都做得非常赞。系统上，本作的一些改动颇受争议，比如取消满腹度。而有些改动如取消一次完成多个任务就有些匪夷所思了，不过有联机任务所以队伍等级的成长倒也可以解决，仅仅登场不到150种的精灵数量有点少。与主线同步进行的同伴系统是本作的一大亮点，口袋乐园的经营也让人乐此不疲，团队技能和全体攻击也都新颖而实用。还有，该系列的剧情一直不错，本作的剧情则超越了前作，在整个“《口袋》系列”中都达到一个新高度。 **9**

LIKY 画面、音乐都可以打满分。收集精灵、探索迷宫、发展乐园这些都充分保证了游戏时间，紧凑的主线剧情以及高自由度的同伴模式更是亮点。不过DLC绝对是深坑…… **8**

乌冬 精灵采用3D建模后追加了表情和动作，整体感觉可爱了不少。不过与可爱的外表相对应，游戏的难度可一点都不低，抱着随便玩玩的心态可是会碰一鼻子灰的。 **8**

■ポケモン不思议のダンジョン ~マグナゲートと∞迷宫~
■卡带■Pokemon■RPG■角色扮演・迷宫探索
■2012年11月23日■1~4人■无对应周边

雷顿教授对逆转裁判

热血推荐

3DS

神秘的少女玛赫涅带着巨大的书籍出现，原本毫不相关的两组人在奇妙的异世界相遇了，而等待他们的是异于常理的魔女审判。

总分 25

剧情	★★★★☆
音乐	★★★★☆
解谜	★★★☆☆

半夏 世界观完全不同的两部作品却能够巧妙结合，玩起来没有违和感，“魔女”这个谜团贯穿故事始终，不管是解谜还是法庭部分都结合了游戏背景，充满中世纪风格。游戏配乐十分出色，或气势恢宏、或愉悦轻快总能将玩家带到一个合适的氛围之中。“《雷顿教授》系列”中的小金币可以在逆转部分使用，小细节的融合很到位。逆转部分继承了系列争辩的爽快感，复数证人的系统也让审判充满变数，同时3D的表现加强了临场感，极具魄力。可惜谜题种类比较少，不过也许日后可以通过后续DLC弥补这一点。 **9**

白菜 两部作品的融合感不错，音乐和画面都很棒。利用“《雷顿》系列”的小金币来解决“《逆转》系列”法庭战斗时的难点，也非常粗暴有效（笑）。 **8**

胧月 应该说本作素质算超越了我的期待，即便是不喜欢大杂烩的我在玩到《雷顿》的探索系统和《逆转》的辩论后，也深刻体验到强强联手的妙处不能只浮于角色的穿插，本作值得致敬。 **8**

■レイトン教授VS逆转裁判■卡带
■Level-5■AVG■文字冒险・推理解谜
■2012年11月29日■1人■无对应周边

纸片马里奥 超级贴纸

热血推荐

3DS

贴纸嘉年华上由于库巴的捣乱导致皇家贴纸散落在各地，这次马里奥在四处奔波找回贴纸的同时还要利用贴纸的力量化解各种难题。

总分 26

游戏性	★★★★★
系统	★★★★☆
流程	★★★☆☆

乌冬 纸片世界和3D立体视功能合二为一这点很赞，并且游戏中还加入了许多展示3D的演出部分，视觉效果相当好。解谜部分依然是游戏最大的乐趣所在，加入了贴纸要素后令其进一步升华，部分谜题设计得很巧妙，但与之相对应的是谜题难度也提升了不少，经常会遇到脑子不够用的情况。没有等级概念是本作争议比较大的地方，杂兵战惟一的作用就是获得金钱，不过由于每关过关时也能获得不少钱，基本很少会出现为钱犯愁的情况，所以还不如避开无谓的杂兵战赶快过关会比较有效率。另外流程过短也是本作美中不足的地方之一。 **8**

LIKY 轻松搞笑的风格让人玩起来很惬意，解谜要素丰富，战斗过程有着丰富的手动操作要素，自始自终都会让人全情投入，整体素质优秀。 **9**

胧月 原先的纸片风格关卡在3D立体化后更加匠心独具，以“贴纸”为核心的解谜尽管难度颇高，但活用了纸质特性的表现令人惊喜。除解谜以外的部分均门槛很低，丝毫不影响流程的爽快。 **9**

■ペーパーマリオ スーパーシール■卡带
■Nintendo■A・AVG■动作冒险
■2012年12月6日■1人■无对应周边

黄金珍藏

黄金眼评分 29

文 白菜

超级弹丸论破2 再见绝望学园

スーパーダンガンロンパ2 さよなら绝望学园

PSP

◆Spike Chunsoft◆日版◆2012年7月26日

◆1人◆6279日元◆无对应周边

游戏时间：60小时以上 | AVG | 文字冒险·推理

很少有一款文字冒险AVG能够在掌机平台上获得如此的成功。当初代《弹丸论破》刚刚出现在大家的视野中时，抱着尝试的心态接触这款D级评级游戏的玩家们，几乎是无一例外给出了高评价。重视辩论战斗的要素，让这款作品在当时冠上了“PSP上的《逆转裁判》”这一美誉。

但是在今年的《2》推出之后，这一说法也逐渐减退下去。本系列的高素质通过《2》进行了一次升华，已经足以跟“《逆转》系列”分庭抗礼。系列FANS可以抬头挺胸地说：这不是“PSP上的《逆转》”，而是《弹丸论破》。

动感十足的体验

传统的文字冒险AVG，大多是阅读+分歧选项制，部分精品如《428》会加入一些互动的操作要素，而“《逆转》系列”除了引人入胜的剧本外，富有动感的法庭战斗更是能让玩家的投入感大大增加。但是如果要以“动感”为主题，那么《超级弹丸论破2》则是无出其右。要说为什么的话，皆因本作的重头戏“学级裁判”部分，除去玩家脑内思考的逻辑以外，几乎就等于是在玩一款ACT迷你游戏大集合。最主要的构成部分“流水议论”就是在玩FPS，用光标瞄准在画面上闪过的一个个论点，然后选择正确的目标予以击破。而玩家手中的子弹，便是之前搜查中所获得的证据（言弹）。成功论破对手的论点，逐渐找出案件的真相，也是本系列标题《弹丸论破》的由来。

当然裁判的精髓不止于此。本作新加入的“反论时间”，玩法有些类似于前段时间在智能手机平台上为大家所熟知的《水果忍者》。用不同方向的斩击，斩断对手的言辞，代表着犀利的反论。最后当对手被逼得理屈词穷，而说出关键词的时候，再

以最强烈的反驳让对手彻底哑火。（其实这里必须得说，如果换做可以使用触摸屏的平台，爽快度应该还会倍增。）另一个全新小游戏“逻辑深潜”则是标准的障碍型RAC，一路上躲避障碍物前进，活用跳板和加速带，而在面临分歧路线时，还要在瞬间判断出自己应该前进的方向。等在系统的步步引导下，完成赛道的时候，一个完整的推理假设也就此呈现在玩家面前。

■裁判各环节中穿插充满动感的大幅特写，也是游戏的特征之一。

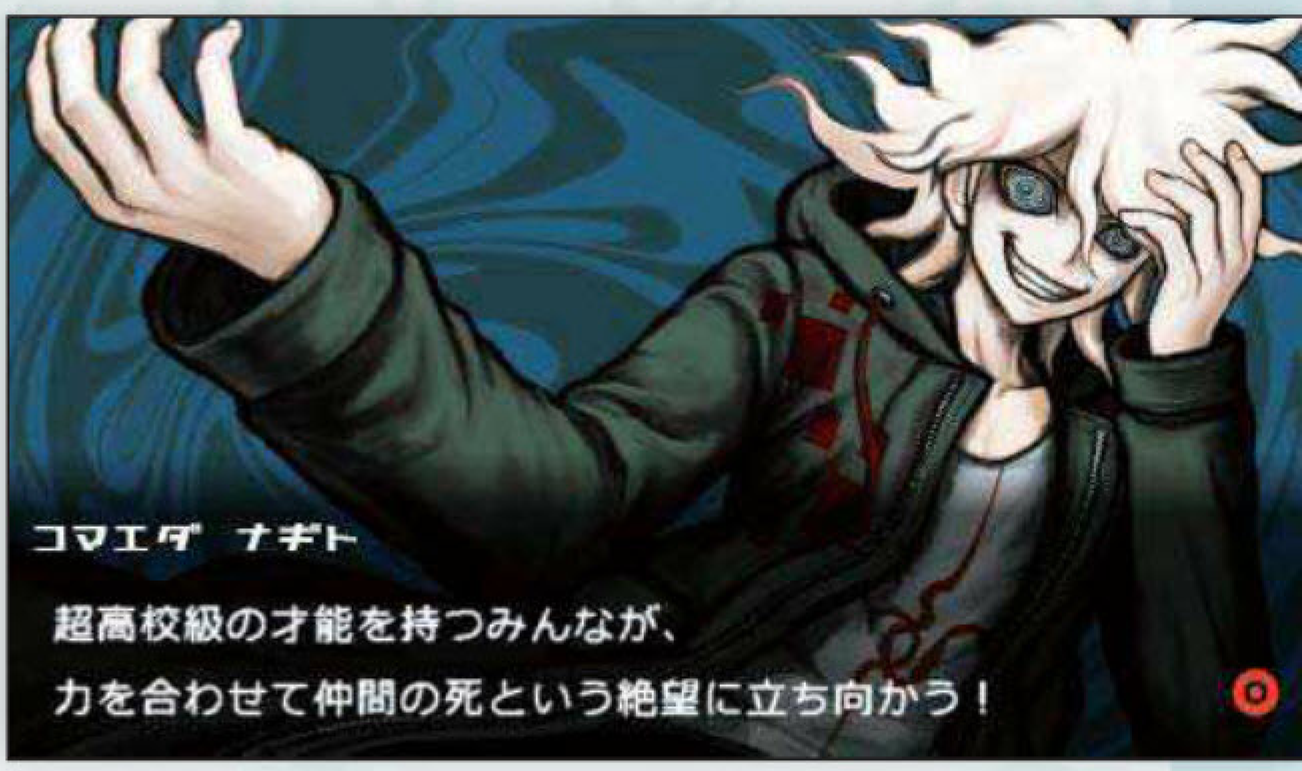
新增的部分非常有意思，那么旧的部分呢？继承自前作的小游戏也没有墨守成规，“灵光拼字”在前作中存在着玩家能动性太低的问题，大部分时间都是看着屏幕不动手。本作中这个环节改为了“灵光拼字（改）”，在玩家思索单词的同时，为了不让画面上的字块相撞，还得不停捕捉、解放、爆破，光标无时无刻不到处乱窜，好一个手忙脚乱。“机枪辩论”也进化为“惊恐辩论”，原本就走节奏型MUG路线的该环节，要时刻把握锁定破坏与装弹的节奏间隙，还要注意对手的言辞攻击时限。本作中以押键操作取代了按键操作，一定程度上减轻了玩家操作上的负担，使大家能够将精力集中在对节奏的把握上。有进化有改良，动感十足的迷你游戏，为整个裁判部分的推理锦上添花。

天马行空的剧本
特性洋溢的角色

文字类AVG是最为重视剧本的游戏类型，而其中推理型更是重视逻辑和现实性。因为推理中不可缺乏的一个要素就是对于常识的把握和运用，所以几乎所有的推理作品都不会、或者说尽量避免脱离现实。而在本系列中，制作组反其道而行之，却让脱离现实的要素成为了高评价的来源之一。

游戏设定中，主要角色是超高校级的学生们，每个人都拥有一项全世界首屈一指的能力。这显然是一个超脱现实的设定，然而就是这样的设定，放在游戏疯狂的背景中（被封闭的学校和孤岛里自相残杀），不仅不显突兀，更是成为了凶杀的手法和各种重要的线索来源。前作中桑田超高校级的投球能力就曾经作为案件的重要参考依据之一，不二咲身为超高校级程序员制作的超级人工AI更是几乎贯穿整个系列。至于本作嘛，狛枝凪斗的超高校级幸运更是几乎进入了神棍的领域，涉嫌剧透无法说得太细就是了。有了这些超越常识的能力设定打底，案件的设计与铺排就更显得荒诞无稽，但是仔细分析下来又与超越常识的能力息息相关、环环相扣。也就是说，制作人将现实中非常识的部分设定为常识之一，使得在此基础上实施的圈套诡计不容易落入俗套，并且对故事的走向也能产生至关重要的影响，从而让整个《弹丸论破》的世界变得更加精彩，更加具有魅力。

剧本上创作的自由性几乎是无穷无尽，导致角色塑造在这方面也沾光不少。个性十足至溢出的角色，生动夸张的肢体语言与面部表情，脱离常识的行动方式，放在这个世界里却没有任何不协调的感觉。前作与本作的角色加起来超过30人以上，然而几乎没有角色的特性有所重复，反而从作品的制作顺序来说，其脱离常识的程度还有加剧的趋势。虽说萝卜白菜各有所爱，大家心目中肯定都有各自最喜欢的角色，但让所有玩家印象最为深刻的角色（不是最喜欢的角色），则必定是黑白熊。作为贯穿两作的BOSS形象，为全员带来无限恐怖的角色——其外貌可爱不说，声优也是请来了为初代机器猫配音的元老级声优大山羡代，可谓将反差感塑造到了极致。



▲本作中形象塑造最为成功、最具震撼力的角色狛枝凪斗，没有之一。

总结 虽然画面、音乐也都称得上有上佳表现，但在以上要素带来的冲击中，已经属于旁枝末节。生与死的生存游戏，赌上性命的学级裁判，无穷无尽的绝望，以及在黑暗中静静闪耀的一丝希望的光芒。这就是本作，或者说整个系列带给我们的感受，以及其魅力所在。将其称为推理游戏中不可不玩的巅峰之作，绝不为过。

便携领域

国行iPad 4和iPad mini同时于12月开卖，iPhone 5的电信和联通合约版也蓄势待发，不过两相对比，iPad显然不如iPhone受欢迎，究其原因，比港版高出一截的价格让国行版的优势尽失，网上甚至有段子说，深圳的苹果零售店开到广东省的任何一个城市也比开在深圳好，因为这里距离华强北太近了……闲话到此，开始本辑的“便携领域”。

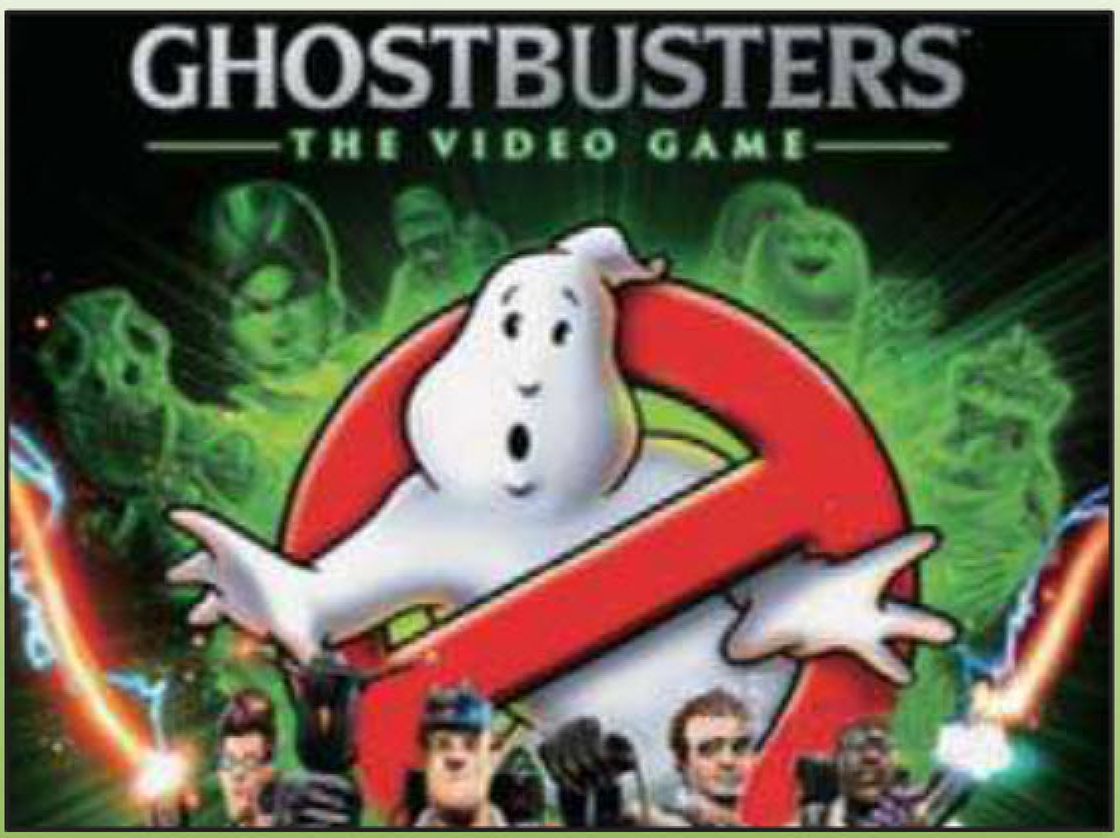
情报室

经典再现，《魂斗罗》重制版将登陆手机平台

对于国内的电视游戏玩家来说，“魂斗罗”是一个难以磨灭的名字，因为这款横版射击ACT几乎是每个儿时接触过电视游戏玩家的必修课。20多年的时间过去了，儿时手中的FC手柄也许早已不见踪影，但是很快我们就可以在手机上和这款经典作品再见了。

近日，来自Konami中国官方微博的消息，2013年1月，这款不朽的经典之作将重制在iOS和Android两大平台上，从已经发布的两张截图来看，游戏画面基本延续了原作的风格，但在画面的精细程度上有着明显的提升，经典和创新并存的本作，确实值得广大玩家期待。另外Konami官方也表示，《魂斗罗》重制版制作起来确实比想象中困难，当然这并不是因为技术上的原因，而是因为这款游戏实在太过经典，尤其承载了太多70和80后老玩家的青春记忆。

《捉鬼敢死队》明年年初上架



《捉鬼敢死队》是一款由Capcom旗下的海外工作室Beeline Interactive开发制作的带有策略要素的动作游戏。该作品曾在PC、Mac等平台推出过许多正统作品，此次即将发行的iOS版是一款复刻加强版。

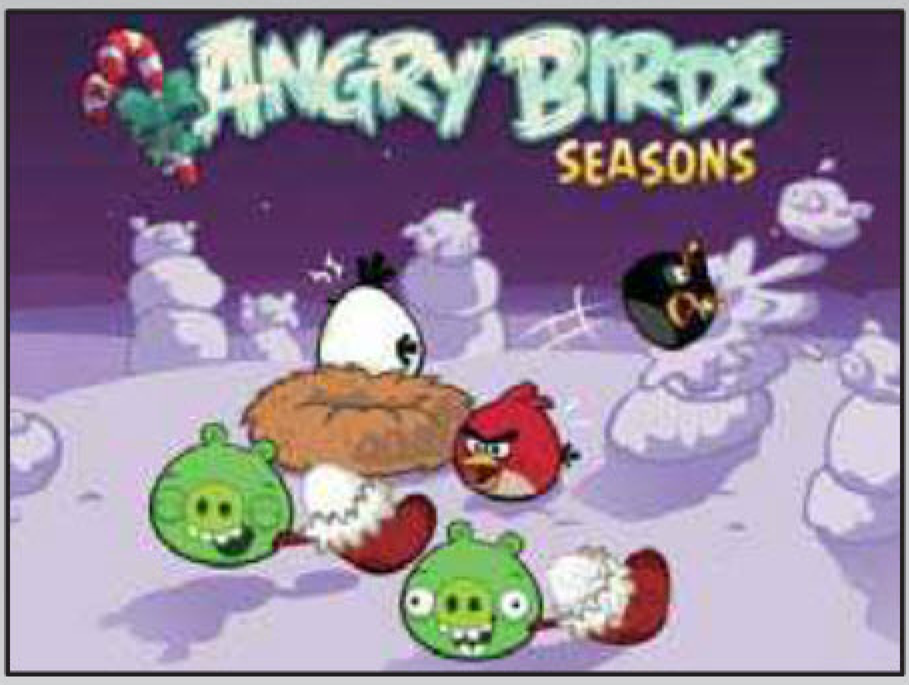
《捉鬼敢死队》讲述的是捉鬼敢死队员们又一次拿起武器在曼哈顿与幽灵决斗的故事。在纽约城的一场小战争后，敢死队发现一个千年幽灵准备重返地球，他将通过他的老巢——曼哈顿艺术博物馆进行破坏行动。所以捉鬼敢死队为了拯救纽约城，决定与幽灵们展开决斗……目前游戏厂商并没有透露更多关于该作品

的资料，只放出了一组游戏截图。

目前，该游戏还没有公布上架日期，但Beeline Interactive明确表示会在明年年初上架本作，并且只有iOS版。

《愤怒的小鸟 季节版》更新圣诞主题

万圣节过后，Rovio的《愤怒的小鸟 季节版》也更新到了3.1.0版，将万圣节主题换成了迎接圣诞的“Winter Wonderham”——冰雪场景。



这次猪鸟冬季大战的舞台搬到了下着雪的冬夜，北极光散发着梦幻的光辉，小猪们也戴上了圣诞帽，遍地都有圣诞礼物洒落等待玩家收集。这一次的主题更新正好是25个冬季关卡，从12月1日起每天开放一关，玩到最后一关正好就到圣诞节了。

为了配合冰雪主题，游戏新增了可以在冰面上滑行的关卡元素。另外还有一个不错的消息，新版本中将会有中国的冰雪之都哈尔滨作为游戏关卡登场。

爱可视GamePad游戏平板正式在英国上市

可以玩游戏的平板电脑越来越多了，如今连著名的爱可视都参与到了这块蛋糕的分享中。

爱可视曾经是MP4播放器领域的佼佼者，但是这些年随着平板电脑的兴起，已经将MP4的市场完完全全侵蚀了，所以这个厂商的名字我们也许久没有再听到过了。

不过近日，爱可视正式在英国开卖了最新产品——GamePad游戏平板电脑。这款产品采用了1.6GHz双核CPU、四核Mali 400mp GPU、分辨率为1024×600的触摸屏，另外还配有实体操控按键和摇杆方便游戏操作。厚度方面仅有0.3 英寸（约7.6毫米），不过可惜的是，在爱可视的网站上没有明确标出有关续航力的信息。系统方面，该机采用的是Android 4.1 Jelly Bean，售价为129.99 英镑（约合人民币1300 元）。

微软为Android版Xbox SmartGlass带来更新

今年10月，微软发布了Android版的SmartGlass应用程序。而就在12月底，他们又为这款应用带来了更新。更新后的版本除了修复此前存在的一些漏洞之外，还将支持7寸平板电脑。这对于Nexus 7的用户来说是一个好消息。

不过遗憾的是，这款应用目前还无法支持10寸的平板电脑，这就意味着目前使用Surface或者iPad平板的用户不能使用这款软件。相信微软会在近期推出可支持10寸平板可用的Xbox SmartGlass。

据悉，Xbox SmartGlass是一款可以让用户通过家庭网络直接连接到Xbox360平台的应用程序。用户不但可以远程控制Xbox上的回播、浏览网站等功能，而且还可以在某些游戏和Xbox360应用程序中享受互动体验。

韩寒出品应用《ONE · 一个》Android版上线

近日，由韩寒监制的阅读应用《ONE · 一个》正式在Android市场发布，在发布会上韩寒表示，《ONE · 一个》的成本大概250万元。他透露，加上之前的iOS版，两个平台的开发成本约为40万，每年的技术维护费用约10万元。

“因为每天都要更新图文，且都为原创和约稿，需要诸多编辑，所以每年的人员工资要超过100万，同时每年需要支付的稿费也要近一百万。”他补充道。

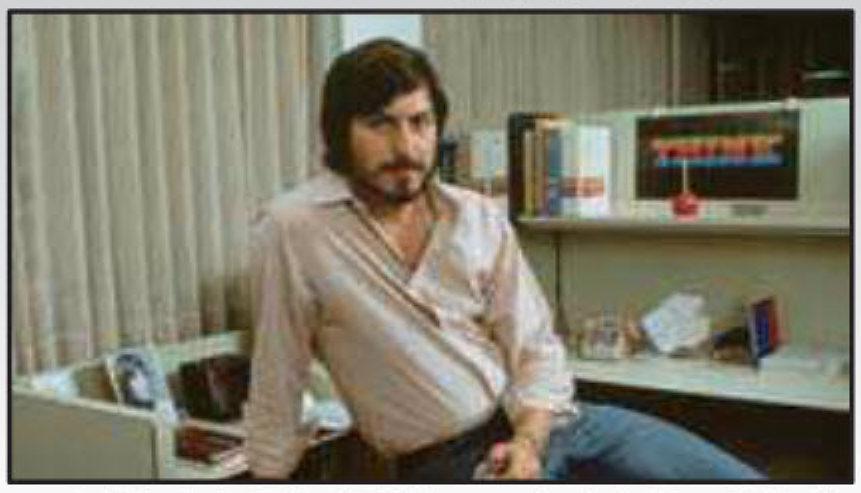
如此之高的成本，又是免费下载，那么它的商业模式是怎样的呢？面对这个问题，韩寒表示，目前只能是最原始的方式：广告。韩寒称，目前《ONE · 一个》虽然有过百万的用户，以后也许会更多，但广告终究是古老而不稳定的方式。目前《ONE · 一个》里面已经有Nike+Running的广告，韩寒称广告客户虽然比较多，但由于广告质量问题，他们已经拒绝了不少广告客户。

在谈到自媒体的前景时，韩寒表示并不乐观，他认为自媒体的意义要在于每一个个体的自由，在于自己可以随意选择自己爱看的媒体，而不是一群大V的拥粉自重，包括他自己在内。他说这也是他改动《ONE · 一个》LOGO的原因（新版已把“韩寒”两字去掉），他说不想让人误会觉得这是他个人的移动应用或者粉丝团内刊。

乔布斯电影将于明年1月上映

以已故苹果公司创办人史蒂夫 · 乔布斯的生平为蓝本制作的电影《jOBS》将会在明年1月正式上映，剧中的乔布斯由目前出演长寿美剧《好汉两个半》的男一号的Ashton Kutcher负责扮演。这部电影主要讲述创业者时期和领导苹果、NeXT以及皮克斯的乔布斯，时间跨度从1971年到2000年。除了主演之外，其他的明星级演员还包括Dermot Mulroney、Josh Gad、Lukas Haas、JK Simmons和Matthew Modine。

▲Ashton Kutcher扮演的乔布斯。


▲乔布斯本人早年的照片，两者确实有几分神似。

据介绍，电影的剧情并不会依据在乔布斯去世后不久就发布的自传改编，而“官方”《乔布斯自传》将会改编成另一部电影。目前《jOBS》已经定于2013年1月27日在Sundance电影节作为闭幕电影登场，至于其他大众影院的上映时间则尚未公布。

软件园

iOS

Better Weather

类型：天气	厂商：iAppGarage
价格：免费	版本：英文版

你的手机里一定有天气软件，不过如何做到与众不同却不容易。尤其在这天寒地冻的日子里，一款合适的天气软件绝对是你的手机或者平板电脑里必不可少的应用。看腻了一成不变的公式化的天气预测软件之后，我们不妨来看看这款《Better Weather》吧，这是一款可以“玩”的天气软件。

主打界面的这款应用，UI在同类应用中算得上出类拔萃。进入应用后，界面不再是乏味的数字，首先映入眼帘的是色彩明亮光鲜的天气动画，在晴天的时候太阳会从地平线上一跃而出；如果碰到了雨天，你就能够看到雨水滴落的场面。另外，应用界面元素也比较丰富，屏幕左侧与下方都用大色块显示出地点、温度、时间等基本信息，中间的小框也有不少比较专业的气象数据，点击对应区域可以进行计量单位的切换，另外在下方的天气预报栏中可以查询到未来四天内的天气消息。

除了精美可爱的天气动画以外，这款应用另一大特色就是用户可以与天气进行互动，或者可以说是在“玩”天气。在屏幕右上角有一个播放标志，点击后可以进入“Play Mode”，在这个模式下用户可以随意选择烈日多云或者风霜雨雪等各种气候进行显示，画面中出现的相应元素如云朵、太阳、飓风都可以随意进行移动或者大小调节，在闲暇时候摆弄一番还是挺有意思的。可惜的是应用内没有背景音乐，否则效果会更好。

天气应用在功能上已经达到了瓶颈，如何在画面表现上给用户惊喜才是首要考虑的问题，这款《Better Weather》显然有所突破。

Android

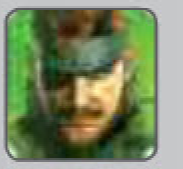
vjay

类型：工具	厂商：Algoriddim
价格：9.9美元	版本：英文版

专业级视频编辑软件《vjay》，是App Store上最成功的DJ软件《djay》的姐妹应用，同出自Algoriddim 公司之手。2011年的《djay》曾获得年度苹果软件设计大奖，近期推出的《vjay》同样是一款超级强大的视频制作软件。

《vjay》其实就是把《djay》的音乐处理功能延伸到视频处理中，《vjay》可以说是给视频拍摄爱好者准备的软件。由于影像处理需要的硬件要求比较高，所以该应用只支持iPad 2以及以上的设备，iPad以外，则只支持iPhone 4S、iPhone 5和iPod touch 5三种机型。

《vjay》的主要作用，就是直接整合iPad或者iPhone里的多媒体影像，用户可以从iTunes中，用混合或触摸屏操作把两个影像掺在一起，以及音乐资料库中的歌曲来共同创作出华丽炫目的音乐短片或者影像集锦。除此之外，《vjay》还支持连接外部显示器，除了通过iPad adapter cable (HDMI、VGA或Composite)等有线外，还可以用AirPlay支持串流影音、Apple TV等无线技术，多媒体资源能调用设备里的音乐、电影、相册。总而言之，软件的各项内外部功能都整合得非常好，质量之高有目共睹，对视频编辑有要求的用户一定不能错过。

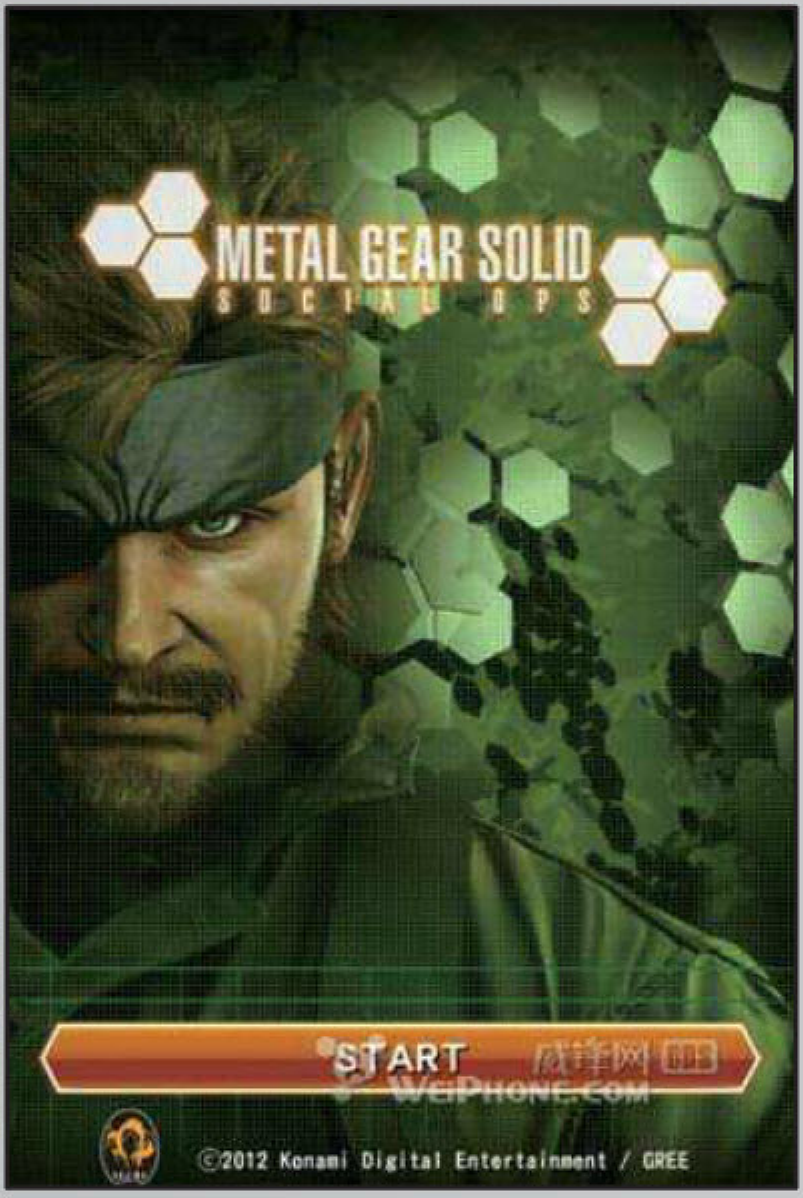


潜龙谍影 社交行动

メタルギア ソリッド ソーシャルーオプス

■ Konami ■ SLG ■ 免费 ■ 日文版

Konami公司的王牌系列《潜龙谍影》在今年迎来发行25周年纪念，厂商不仅公布了家用机全新作品以及真人版电影计划，智能手机平台也因此沾光，系列史上首款便携平台专用社交作品《潜龙谍影 社交行动》就此诞生，其实从游戏名称就可以看出，这是一款强调社交内容的卡片收集类游戏。



游戏采用Unity引擎开发，而实际效果似乎并没有达到特别精致的水准，不过相较于iPhone上其他同类日式卡片游戏，全3D的游戏画面是比较稀有的。虽然类型改变了，但是游戏中却处处透露着系列的影子，例如主角Snake万年不变的装备和眼罩，以及敌人的造型都十分忠于系列，另外系列恶搞要素——“纸箱”在本作中也有出场，配合搞笑的音效和出场方式给人留下深刻的印象。

作为一款卡片游戏，本作的卖点几乎都在卡片自身，本作的人设负责是新川洋司，系列爱好者们看到精美细致的卡片插画应该会有熟悉的感觉。作为系列核心要素的“潜行”在本作中也有体现。在潜行模式下，只需要按照提示点击屏幕即可，Snake会在动态的场景中移动。画面左上角的“Stealth Chain”代表当前场景的步数，每潜行一次累积一步，一般满十步后即可过关。潜行成功率比较高，也就是时候游戏的难度比较低，通常可以一路直接潜行至关底。但随着时间流逝，系统设定的“游戏时间越长遇敌几率越高”规则就会逐步生效，若潜行失败则就会进入强制战斗。游戏的战斗模式是典型的卡片战斗，不过似乎游戏的设计重心并不在这上面，于是战斗流程被直接简化为系统根据敌我双方出场卡片的属性自动判定，玩家只需要悠闲地观看战斗动画就可以。战斗胜利可以获取经验值、道具以及战斗卡片，如果失败也可以重新挑战。

至于本作的特色——社交，概括起来大致有对战和合作两大类。对战即和网络上的玩家进行战斗，获胜者可以获取特殊奖励，而合作则最多支持3名玩家组队进行战斗，游戏还会在特定时间放出需要组队的超强敌人给玩家来挑战。

周边屋

稀奇古怪的iPhone手机壳

iPhone 5推出已经有几个月的时间了，不过iPhone 4作为史上最成功的手机之一，仍然有着超高的普及率，再加上外型上区别不大的iPhone 4S，因而周边产品也是非常之多。这其中最常见的要算是各种手机壳了，年末了，我们就一起来看看过去这段时间里给纸鸢留下了深刻印象的那些iPhone手机壳吧。

▲签名卡造型：我是某某某，如果拾获这个手机请联系我……电话都在别人手里了，怎么联系你啊？

▲钱不是万能的，但是没钱是万万不能的。

◀粉色电话亭造型，还蛮可爱的。

◀▲这个不用解释，民以食为天。

▲这货不是相机，不是相机……

▶信用卡造型，万事离不开钱啊。

▶iPhone最怕没电，有插座当然好了，不过只是造型就中看不中用了。

进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

栏目主持 苍穹

神游版3DS XL于12月顺利发售，而对于持有美版主机的玩家而言近期也有不少好消息——任天堂官方已确定《火焰之纹章 觉醒》的美版发售日为明年2月4日，除了英文字幕外，游戏也将采用英文配音；《世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神》美版发售日定在2月26日；《恶魔城 暗影之王 命运之镜》更是美版先行，将在3月5日率先与玩家们见面。

3D短波

11月26日 EVENT

3DS的原创游戏《勇气原点 飞翔妖精》除了极具深度的系统外，悠扬的配乐也受到了玩家们的一致好评。负责该作配乐的是音乐团体Sound Horizon的Revo，而乐团也于当天在横滨举行了两场公演，除了“希望へ向う序曲”等游戏中的经典乐曲外，乐团还演奏了全新的原创曲目。Revo还在会上透露，制作人浅野智也有开发续作的打算，如果自己仍有机会负责续作的配乐的话，希望还能获得玩家们的支持。

▲《勇气原点 飞翔妖精》的OST封面。

11月28日 GAME

e商店日服更新，下载游戏方面除了有《联合01》中松野泰已打造的异色RPG《真红圣骸布》以外，还有一款富含擦边球要素的《女家庭教师 与伊都香老师在密室中的话可能会……》。后者是今年3月份发售的3DS游戏《与女孩子在密室中的话可能会……》的姊妹篇，主人公在妄想世界中可以发动超能力，凭此帮助美女老师逃离密室。此外，《美食的俘虏 美食怪兽》也提供了试玩版。

▶既然主打擦边球，服务型画面也是少不了的。

11月30日 EVENT

《逆转裁判对雷顿教授》正式发售，游戏的导演巧舟和制作人竹下博信也于当日参加了东京Games ma-ya召开的发售纪念会。在问答环节上，巧舟表示将两种作品各自的特点——“推理”与“解谜”结合在一起非常有趣，但考虑其中的比重平衡也是至关重要的一环，希望本作能够让两个系列的粉丝都感到满意。

▶幸运观众带上雷顿教授的帽子，与巧舟一起摆出经典Pose合影留念。

12月3日 SOFTWARE

之前在本栏目中为读者们介绍过的音乐服务型软件《RecoChoku》于当日正式提供下载，除了能用其在100万首歌曲中挑选下载外，玩家还可以查阅歌词、自由编辑播放列表，播放功能比3DS自带的播放器高出不少。软件本身是完全免费的，下载音乐时则需要收取相应的费用，玩家的推荐曲目列表也可以通过邂逅通信交换。

▲排行榜（ランキング）功能可以让玩家快速地把握当前的热门曲目。

12月8日 EVENT

3DS原创下载游戏《电波人RPG》自推出后受到了广泛的好评，续作自发售后也是人气不减。当天在东京的双叶图书TERA南砂町店召开了一场特别的“电波人捕捉活动”。店铺周边会出现两种特殊的电波人“れな”、“かねみつ”供玩家们捕捉，他们身上还装备着特殊道具。此外会场上还有游戏主题的贴纸和气球免费派发。

▶别看长相猥琐，他可是掌握着光属性全体攻击特技的稀有电波人。

12月13日 GAME

《生化危机 佣兵 3D》的廉价版发售，售价为2990日元。这里特别要提它的原因是，廉价版中可以选择“NEW GAME”，即原版无法删除存档的“反人类”设定已经不复存在。本作的下载版也将于12月27日在e商店上架，价格为2600日元。

▶至今已有《怪物猎人3 G》、《节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产》等数款3DS游戏推出了廉价版。

12月5日 GAME

e商店日服追加了3款下载游戏，分别为《机场管理人》、《基地建设3D 东京》以及《忍魂 真田兽勇士传》，其中《忍魂》是一款素质颇为出色的ACT，我们会在下辑栏目为读者们详细介绍。此外《闪亮护士物语2》和《我是航空管制官 机场英雄3D 成田with ANA》都提供了试玩版。美服方面于次日追加了下载游戏《泰坦尼克号谋杀案》。

▶『真田兽勇士』是『真田十勇士』的谐音，主角是兽人化的真田幸村。

12月12日 GAME

e商店日服列表更新，追加了应用软件《无处不在的书店》，这是一款电子漫画的下载和浏览工具，软件本身是免费的，当然下载电子书需要收取费用。下载游戏方面则追加了《勇者斗恶龙Ⅹ 外出临摹战》和《阿力传说》，前者是以“《DQ》系列”中怪物为主题的卡片游戏，并且能与《DQⅩ》进行联动，提供一些奖励道具。密室脱出类AVG《逃脱冒险 魔女居住之馆》也有试玩版放出。美服仅于次日追加了下载游戏《锦绣花园》。

▲熟悉“《热血》系列”的玩家一定不会对阿力这个角色感到陌生，他是国夫的好搭档。

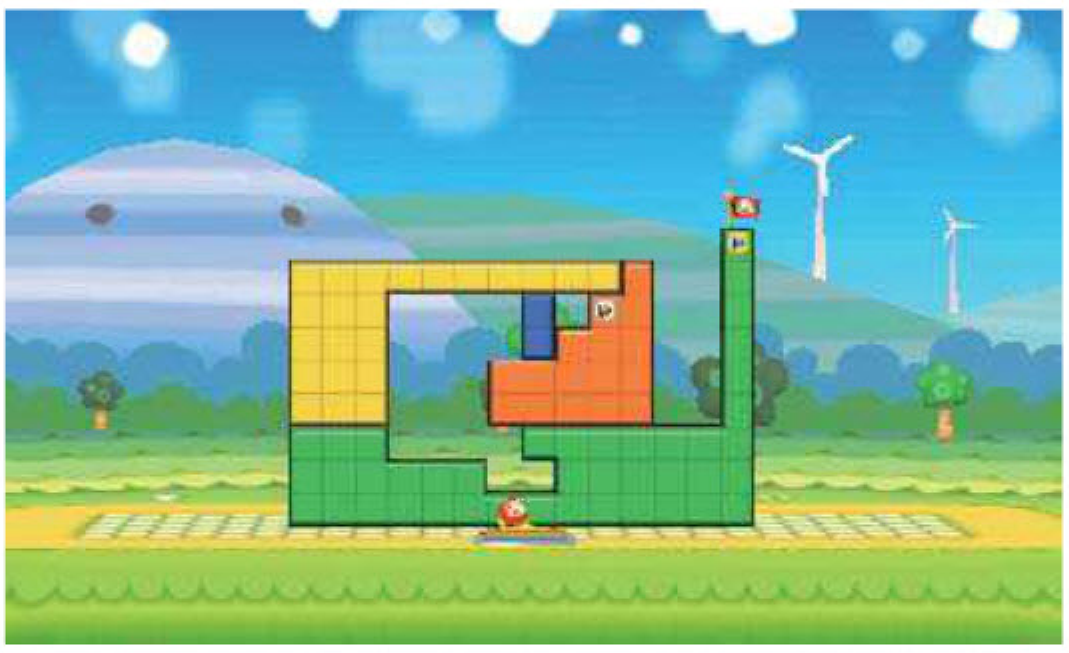
PUZ	益智・解谜	3DS
拉与落（引ク落ツ）		推荐度 B
Nintendo	日版	2012 年 10 月 31 日
1 人	700 日元	无对应周边

文 胧月

基础说明

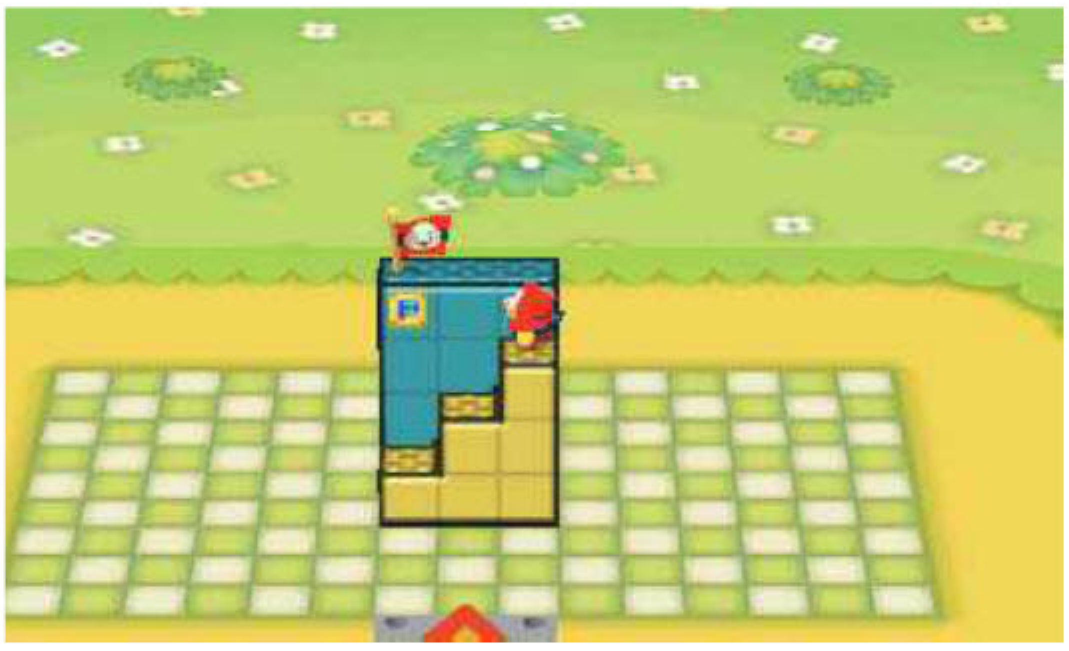
本作的基本玩法，是操作角色通过移动积木，制造出通向目标旗帜的道路，最后通过移动和跳跃到达目的地。

游戏初始可看到10个谜题目录，每个目录下均有10道题，每完成一道便可解救出一只被困的小鸟。当玩家碰上棘手的问题一时无解时，也可以选择暂时放弃这道题，跳到下一关游戏。换句话说，要进入下一难度的目录，并不要求玩家一定要把当前目录的题目都解开，可以跳跃完成。但这10个目录下共100道题只不过是游戏的普通关卡，另有40个隐藏关需要在救出全部100只小鸟后才会开放。因此，如果玩家想挑战隐藏关，必须先解开普通关的所有题目，这是无法偷懒妥协的。



角色行动

本作主角是一个可爱的不倒翁形小生物，够做出走、跳、抓、挪四种动作，



下载推荐

光环PAGE视频收录

《拉与落》作为去年《拉与推》的续作，发售时间正隔一年。游戏的系统与前作基本相同，规则和操作都不算太难，熟悉前作的玩家可很快上手。在本次栏目里将会介绍游戏的基本玩法，口袋光环里则收录了游戏前80道谜题的攻略视频，卡关的玩家可以详细去查询观看。80题以后的视频攻略，将在下辑《掌机王SP》的口袋光环里继续连载。

非常直观简单，下面介绍一下这些动作的特性。

走：利用滑杆的不同方向即可完成。本作的十字键不用于走动，←→用于90度改变视角，↑↓为拉近/推远视角。

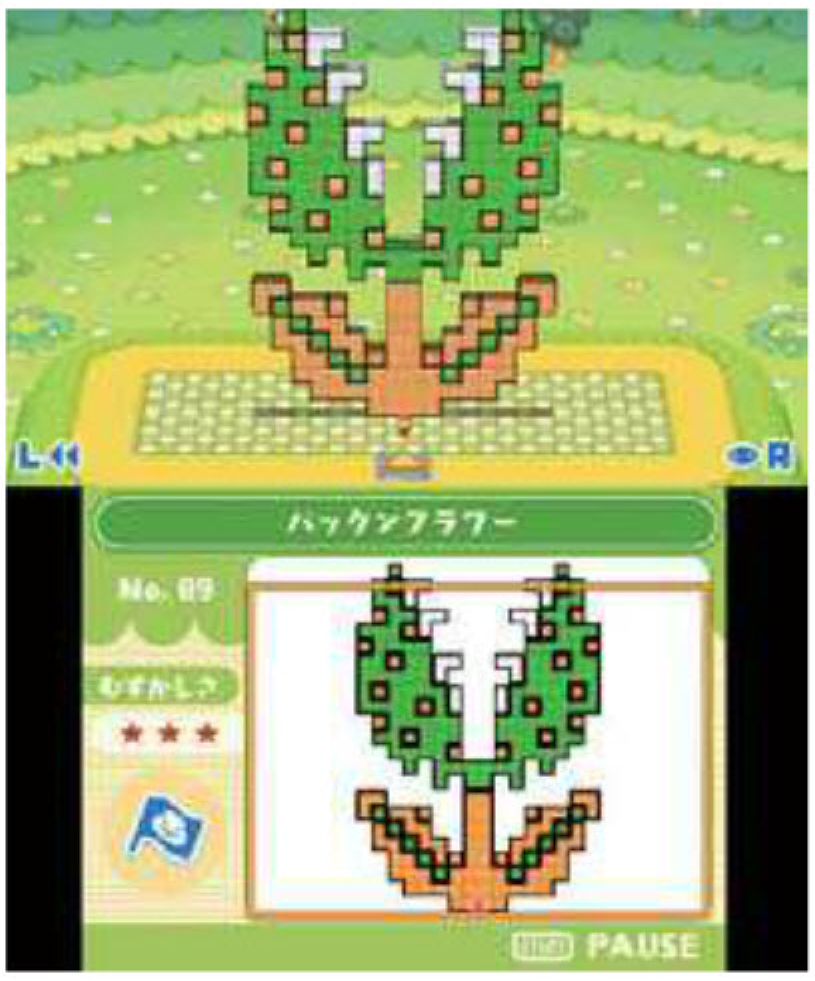
跳：按A键可施展跳跃动作，跳跃的高度限定为往上1格，往下不限，即只可跳到比自己当前站立位置高1格的高度上。水平面上，跳跃的最远距离理论上为√5格，即与自己所站位置隔1格的邻格，觉得不好理解的可以想象一下象棋里“马”的走棋方式。由于角色起跳点必须在格子中心，所以是无法站在格子边缘跳到与自己隔2格的位置上的，这点必须注意。另外如果前方或上方有障碍物，当然是无法完成对应的跳跃动作的。

抓＆挪：靠近关卡中的积木按B键可实现抓取动作，被抓取的积木会发亮

变色。按住B键保持抓取状态，再用滑杆移动，便可挪动该积木。挪动的方向非常自由，前后左右均可。

广场关卡要素

ヒクオツ广场是游戏的主模式，包含了100普通关+40隐藏关。构成关卡的最基本要素自然是积木和目标旗帜，堆积在一起的积木彼此支撑，一旦将下方的积木移走，上方的积木便会失去支撑，在重力的作用下落下。如果不小心被积木砸到头上，那么……其实问题也不大，只不过是角色暂时托举着积木，移动走便可。而从31关开始，关卡中会陆续追加新要素，令解谜更加多变。



云积木

从31关开始追加的新要素。该类积木的侧面标记着云彩图案，它们会静止地漂浮在空中，不受重力影响。玩家可以在水平方向上挪动它们。

梯子通道

从41关开始追加的新要素。梯子通道有两头，进入任意一头都能从另一头脱出。当屏幕中同时出现多个通道时，会以不同颜色标记，不同颜色的通道，其出口和入口均不互通。

传送门

从51关开始追加的新要素。传送门的作用与梯子通道类似，均是两个门一组，可彼此穿越同行。不过传送门只能从水平方向进入，而不像梯子通道为垂直方向。此外，玩家从出口向上的梯子通道里脱出时，必定会自带落脚点，而传送门由于是从水平方向脱出，所以如果脱出的一瞬间下方没有支撑，还是会受重力影响而下落。

移动按钮

从61关开始追加的新要素。移动按钮位于积木的顶端，呈三角形。三角形与积木边缘平行的一边所对应的角，即为该移动按钮的作用方向。只要踩一下该按钮，整个积木就会向着对应的方向移动1格。

自制关卡

在ヒクオツ工房里可以用前文提到的6种要素来自制关卡，制作出的关卡可生成QR码与朋友分享，这与前作是一样的。

解谜类（非推理）游戏是比较令我头疼的，这款游戏对于我来说，20关以后就颇具难度，每一题都要尝试很久。至于80关往后的，则大部分都要寻求他人的帮助。鉴于读者中应该也有和我同样被虐惨的，因此就像在前言里说的，本辑特意为这款小品游戏录制了攻略视频。当然视频里给出的并非惟一解，各位卡关的同学可加以参照。切记莫要砸机，光明总会到来。

索尼PSV掌机情报专栏

栏目主持：酷洛洛

PlayStation Vita 总部

PSV Azito

享受掌机的声光极致！

12月20日《灵魂献祭》的试玩版就会提供下载，众多期待此作的玩家可以先解解馋了，从目前所公布的视频以及各项情报来看，游戏的素质应该是相当高的，期待试玩版能带给我们更直观的认识和体验。

系列老牌BOSS “黑暗佛”登陆《PSO2》

▲游戏中的黑暗佛CG，非常霸气。

PSV版《梦幻之星在线2》CBT测试邀请活动已经开始，现在玩家就可以用自己手上的PSV登录PSN来下载活动参加，有机会在1月中旬获得CBT测试资格哦。另外玩过系列的同学相信也不会对“黑暗佛”这个名词感到陌生，随着PC版《PSO》不断更新，如今经典的最终BOSS之——黑暗佛（ダークファルス・エルダー）以紧急任务的形式登场了，小编酷洛洛也尝鲜前往PC版挑战了一下。任务以多人队伍模式进行（最多可以12人），该紧急任务分为两个部分，第一部分要先对付它作为首部的巨型怪物，之后再对付其本体，实力相当强劲。击败黑暗佛可是有不少好东西哦，包括一定几率掉落的12星武器，以及虹辉石素材，收集够12个虹辉石就可以前往柜台兑换相应的全职业通用10星大剑、双头剑、长枪、大炮以及魔导具。PSV版快点出来吧，小编很想在办公室打《PSO2》呀（笑）。

▲实际战斗画面，黑暗佛也是十分庞大的。

▲12星武器酷洛洛就不强求了，能兑换这些通用武器也就不错了。

PSV 2.01固件放出，修补自动存档问题

2012年12月4日，索尼正式推送PSV 2.01版本固件的升级，从版本号就可以看出，这是一次小规模的系统修正，修补的是之前2.0固件出现的PS+会员的存档不能自动上传的问题，其他方面并没有什么变化。

PSV版电视软件12月20日推出

日前，SCE宣布将在日服PSN配信PSV电视程序“torne”(トルネ)，配信日期为12月20日，索尼还搞了一个期间限定的免费下载，免费期为2012年12月20日至2013年的2月27日，过了此期限就需要花费800日元下载了。

看到这里可能有玩家已经蠢蠢欲动，想着有机会可以欣赏岛国的电视节目了，可不要高兴得太早，该程序需要搭配一款硬件周边才能使用，这款周边名叫“nasne”(ナスネ)，售价高达16980日元（吐血），于早些时候的8月30日发售，搭配了这个周边后，PSV就可以实现收看高清电视节目、录制节目、重播节目等功能……话说小编已经觉察到读者怨念的眼神：“求你别废话了好伐，净说些对我们没用的东西干嘛？”好吧，我只是告诉大家而已，不关我事。

▶用PSV看电视是个不错的选择，不过可不是一个软件可以搞定的。

▲“nasne”有点类似于机顶盒的概念，内置了500G硬盘，对应游戏机、手机、笔记本等多种设备。

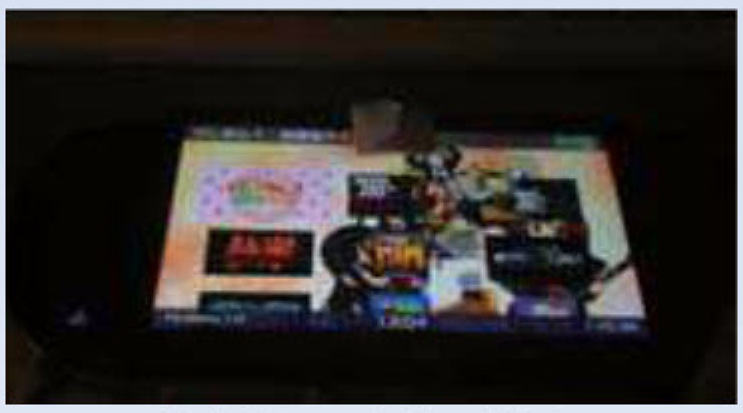
OpenCMA发布新版，对应2.0及2.01固件

相信大家对OpenCMA这款程序不会陌生，这是一款代替官方“内容管理助手”的程序，由于官方程序有着检查升级的坑爹设定，如果你的PSV不是最新版固件，哪怕你只是想简单地想传个图片到电脑上都没法办到，而OpenCMA则能够绕开升级检查，让你顺畅地连接PC操作，功能与官方程序一样，不过PSV升级到2.0版固件后，OpenCMA一度失效，不久前，作者发布了新版本OpenCMA r5，对应了2.0以及2.01固件，大家可以去试试。

2.01依然有核心漏洞，黑客发布破解视频

2.0固件的更新暂时封堵了PSV的破解漏洞，不过黑客们显然不会就此罢手，早在上个月2.0固件刚刚更新之时，来自wololo网站的消息，黑客就已经发现了2.0固件核心模式的漏洞，不过较长一段时间他们都没有什么动作，但在2.01固件更新后的第二天，也就是12月5日，著名黑客“The Zett”在自己的推特上公布了一段破解视频，画面显示他在自己2.01固件的PSV上成功运行了自制固件eCFW，并运行了PSP ISO以及GBA模拟器等。看起来，2.01的漏洞确实已经存在，不知道他会在什么时候公布漏洞游戏呢？

▲视频显示他的PSV固件为2.01。


▲成功进入了自制固件界面。

PSV自制固件即将支持PS游戏

12月13日，黑客网站wololo放出了一则关于自制固件的新消息，说他们正在研究让PSV自制固件eCFW支持PS游戏的方法，目前已经有了一些成果，能够对应各个版本固件包括最新的2.01，游戏运行基本没有问题，但是目前还无法支持声音，但好消息是，上次因为PSV自制固件泄露而离开的Coldbird回来了，他有让PS支持声音的方法，不过还在努力研究中，短期内还不会放出。看到这里大家应该还是有点期待吧。

Release: Play PSX games on eCFW

文 乌冬 美编 咕噜

发售前最终报道！游戏要素一举公开！

相关报道：Vol.190 P90		PSP/PSV
AVG	文字冒险・恋爱	
AKB1/149 恋爱总选举		
AKB1/149 恋爱总选举		
NBGI	日版	预定2012年12月20日
1人	7329日元	无对应周边

今年AKB48也在各个相关领域中刷新着新纪录，无论是CD、DVD还是写真集的年度销量榜上都可以看到AKB48的身影，而且就连还没发售的本作也在不久前也被吉尼斯纪录认定为登场流行歌手最多的游戏，可以说相当厉害。作为发售前的最后一报，这次把之前没有刊登的情报进行了汇总，也算是正式游戏前的预热吧。

游戏流程

开始游戏后，玩家就会收到成员的未接来电，这时可以选择心仪的成员给她回电话。

对成员的来电作出回应！

▲可选择的成员包括了AKB48、SKE48、NMB48和HKT48的共149人。

选择好成员后就回拨过去吧！

和成员进行约会

给成员回电话后会与她进行约会，对话中选择了正确的选项就能提高她的好感度，但是如果选错了选项也会导致好感度下降，严重还会导致该名成员的联系方式消失，这样以后就不能再约她出来了。

▶约会过程中会有选项出现，一般情况下都是三选一。

选择了正确的选项

▲选择了正确的选项的话成员的好感度就会提高，同时也能见到成员可爱的反应。

选错的情况

▲选错选项就有可能导致该名成员的联系方式消失，变得无法联系。

触发神告白！

通过不断约会提高好感度后就能触发该名成员的神告白。在甩了许多偶像之后，激动人心的一刻终于来临了。

接受告白迎来结局

▶接受了成员的神告白就能迎来该名成员的结局。

突发事件

有时在约会的前后还会碰到其他成员，如何处理这些突发情况也是游戏的乐趣之一。

被问及和约会成员的关系了……

▶突发事件中有时也会出现选项，被逼在她和其他成员之间作出选择。

团体的羁绊

在AKB48、SKE48、NMB48和HKT48都会登场的本作中，同个团体内成员的关系也会对游戏产生极大的影响。比如甩掉某个团体的其中一个成员，就会同时伤害到团体中的其他成员，相反如果连续和同一个团体的成员约会的话，那个团体对玩家的好感度也会有所提升。

▲和SKE48的松井珠理奈相处得好的话，SKE48其他成员对玩家的态度也会变好。

▲给SKE48的松井玲奈造成不好印象了，SKE48其他成员的好感度也跟着降低。

最糟糕的情况发生了

▲如果和成员的关系处理得不当的话，就有可能导致该成员所属的整个团体离玩家而去。

收集卡片

当和成员约会过后，就有机会获得她们的集换式卡片和宣传照，这些卡片和照片能在“相册（アルバム）”和“相片播放器（フォトプレイヤ－）”功能中进行浏览或是设定成游戏界面的背景图。

依照个人的喜好来设定照片

◀▼可以将收集到的卡片及照片制作成幻灯片浏览或设定成背景图。

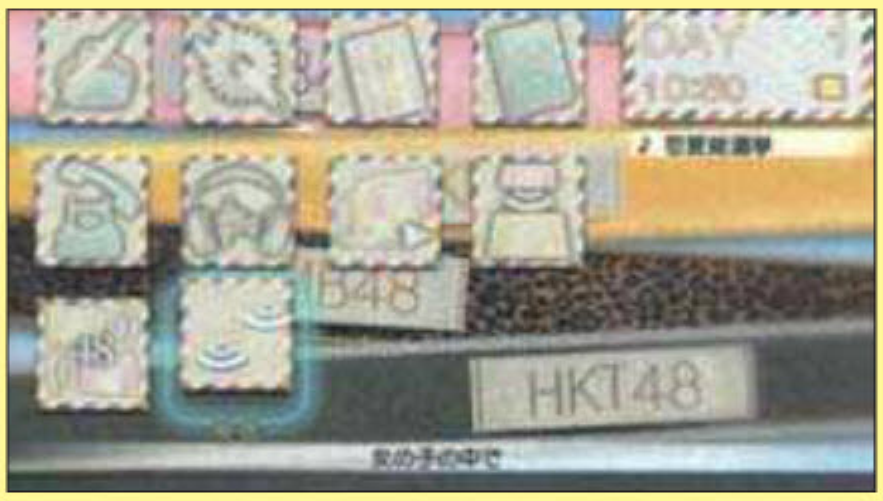
利用“卡片种子”提高收集效率！

在游戏中偶尔还会获得“卡片种子（カ－ド の种）”，在未获得的卡片空栏处播下卡片种子就能解锁该枚卡片，方便用来收集一些不经常约会成员的卡片，另外本作还增加了效果更加强大的金种子。

▲使用金种子能获得一名成员的所有卡片，不过金种子的入手条件也非常苛刻。

通过交换来收集未解锁的卡片

通过Ad–Hoc通信机能，玩家之间可以互相传卡片，从而获得自己没有的卡片。但要注意的是通过交换功能获得卡片会显示“COPY”字样，并且包括设为背景图在内的一些功能都无法使用。



收录歌曲决定！也有自定义乐曲功能！

本作收录了AKB48、SKE48和NMB48的共12首歌曲，同时PSP和PSV版都对应自定义乐曲功能，玩家可以将记忆棒中的歌曲设为游戏的音乐。

▶玩家可以从播放列表中选择要播放哪一首歌曲。

AKB48	《GIVE ME FIVE!》、《真夏のSounds good!》、《ギンガムチェック》、《UZA》、《恋爱总选举》、《正义の味方じゃないヒーロー》
SKE48	《片思いFinally》、《アイシテラブル!》、《キスだって左利き》
NMB48	《纯情U–19》、《ナギイチ》、《ヴァージニティー》

主菜单中追加新功能

在游戏的主菜单画面中追加了新的AKB信息栏，同时还可以把主菜单界面换成各个团体的风格。

AKB信息栏

▶位于主菜单画面最下方的黑条就是AKB信息栏，这里会显示成员的生日和玩家的游戏状况等信息。

变更主菜单风格

▲在设定画面中可以更改主菜单的风格，除了默认的风格外，还有AKB48、SKE48、NMB48和HKT48可选。

NEW 新增公演事件

这次游戏新增了公演事件，当游戏进行到一定程度时成员就会邀请玩家前去观看公演，在公演中可以看到成员的自我介绍口号以及MC。

在舞台上光芒四射的成员们！

◀▲可以看到成员们在舞台上活跃的样子。

在约会中也可以确认该名成员的资料

以前的作品中都只能在主菜单的选项中对成员的资料进行确认，而本作中在约会状态下也能确认了，这样即使是不熟悉的成员也能通过约会更加了解她们。

▲在约会中随时确认成员的资料，面对突如其来的选项时有可有所准备。

NEW 修复团体的关系

正如前面所说，当和某位成员关系破裂的话，有可能导致该成员所属的整个团体离玩家而去。不过相对地，只要满足条件就有可能重新修复和该团体的关系。

▲和团体修复了关系后，公演时会有小屏幕出现，上面显示能联系的成员不断增加。

来电履历界面焕然一新

确认成员来电的来电履历界面也追加了新的设计，除了原来的风格外，这次还能选择可看到成员的放大版头像的“照片风格”。并且因为人数的增加，也增加了可通过来团体分类来查找想要回电的成员的功能。

▲这就是照片风格，左边的面板是团体分类。

▲也有旧作中的清单风格，选择自己喜欢的吧。

注视反应机能对所有服装生效

在旧作中，成员穿某些特定的服装约会时，玩家按L、R键能放大和缩小成员的图像，并且用类比摇杆还能移动镜头的位置，如果利用此功能一直盯着成员的一个地方看的话，成员就会对玩家的视线作出反应。本作中这个功能改成了对任何一套衣服都生效，并且每个成员都有几种不同的反应。

做得太过火对方可是会生气的哦！

▲虽然这个功能不会对约会的结果造成影响，但也要适可而止哦（笑）。

▲一直盯着成员的话，她们就会有所反应。

成员神告白场景大公开！

办公室恋爱！？

AKB48

高尔夫球练习场的告白

小船上独处的两人

静悄悄的体育馆里……

▲竟然在体育馆里被告白了，究竟是怎样的情况呢……

穿着浴衣的遥香

竟然在握手会上！？

AKB48

小鸟的折纸？

放学后的操场

睡衣姿态的久美

在钓鱼场被钓走了！？

在常去的餐厅一起享用午餐

芭蕾舞服装的佐和子

酒吧中的成熟版爱李

NMB48

这个姿势是“爱娘波动炮”？

一起去捕虫吗？

水族馆

在试胆大会害怕不已的里步

拳击馆挥汗淋漓的茉由

练习足球的时候

HKT48

放学后的音乐教室

万圣节派对

和风般的告白

放学后的教室

一起享用牛杂锅

▲和松冈菜摘一起享用博多的特色菜式牛杂锅，真的是很符合HKT48风格的告白呢。

文 酷洛洛 美编 咕噜

1999年，TV动画《数码宝贝》大冒险第一部开播。这个系列曾经陪伴过多少大朋友的童年时光。如今，他们将在PSP上重新出现在玩家面前。同名作品《数码宝贝大冒险》便是这么一款以初代剧情为基础改编的RPG。玩家将可以通过PSP，重温八神太一与阿古兽的壮阔冒险之旅。现在就来给大家介绍一下。

RPG	角色扮演・收集育成	PSP
数码宝贝大冒险		
デジモンアドベンチャー		
NBGI	日版	预定 2013 年 1 月 17 日
1 人	6280 日元	对应周边未定

那些熟悉的主人公们

八神太一

CV：藤田淑子

学习不好，但十分擅长运动的体育系少年。虽然有时候会乱来导致失败，但绝对不会气馁，怀着勇气和行动力带领同伴们一起前进。

阿古兽

CV：坂本千夏

双足步行形的爬虫类数码宝贝。富有好奇心、喜欢恶作剧。十足太一的冲动性格，经常有勇无谋地战斗。

文武兼优的酷冷少年，认真而又充满责任感。不过也存在对数码世界冒险过于慎重的一面，对弟弟高石武也过于保护。

石田大和

CV：风间勇刀

加布兽

CV：山口真弓

披着加鲁鲁兽毛皮的爬虫类数码宝贝，十分会为同伴着想，同时也十分害羞。

短发的活泼少女，虽然有点男子气，但其实有着纤细的内心。在团队中担当着姐姐的角色。

武之内空

CV：水谷优子

比丘兽

CV：重松花鸟

有着发达双翼的鸟型数码宝贝。十分爱撒娇，很喜欢作为搭档的空。

电脑少年，对网络最感兴趣。好奇心旺盛，遇到难解的谜题就会十分热衷，即使周围出现问题也发现不了。有时候也因此被同伴责怪。

泉光子郎

CV：天神有海

甲虫兽

CV：樱井孝宏

有着坚固外甲的6足昆虫型数码宝贝。性格无忧无虑，对谁都十分友好。经常在团队中充当解说角色，操着一口关西腔。

大和的弟弟，由于父母离婚，两人也分别跟随父母分开生活。对大和十分敬仰和信赖。性格温柔而率直，十分容易接受新事物，比较爱哭。

高石武

CV：潘惠

巴达兽

CV：松本美和

有着大耳朵，甚至能够借助耳朵飞在半空的哺乳类数码宝贝。相比其他数码宝贝，性格特别天真无邪，对于别人教导的时候会十分坚信。

光子郎的同班同学，是班里一等一的美少女。是个人见人爱的大小姐。不过由于在富裕家庭中长大，性格多少有点不负责任。不过性格天真无邪，从来不会憎恨别人。

太刀川美美

CV：前田爱

巴鲁兽

CV：山田きのこ

头上长了一朵热带花的植物型数码宝贝。性格自我，喜怒哀乐都会明白表现出来。某种程度来说和美美的性格十分相似。

性格诚实认真的优等生。生长在精英家庭，打算将来进入一流大学。由于在同伴之中最年长，因此怀着责任感想带领同伴们，但性格有点优柔寡断，实力不足。

城户丈

CV：菊地正美

哥玛兽

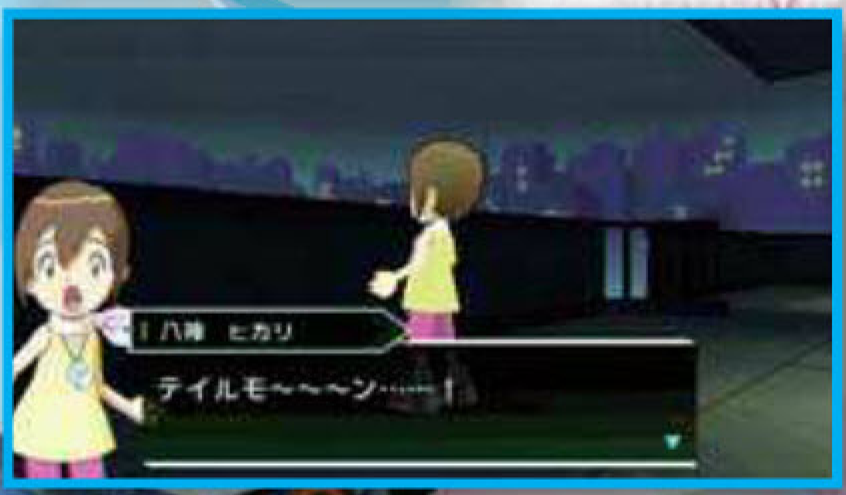
披着温暖毛皮，擅长游泳的海兽型数码宝贝，愤怒的时候头上红色的毛就会立起来。性格顽皮，对于丈的指挥时常听不进去。

CV：竹内顺子

太一的妹妹，第8名被选中的孩子。原本应该和太一一同来到数码世界，但由于当时她感冒，便留在家中。平时是十分为哥哥着想的温柔女孩子，不过一旦遇到危险，就会果敢地站在敌人面前。

迪路兽

外表像猫一样的哺乳型数码宝贝，队伍中惟一可以停留在成熟期的数码宝贝（其他均为成长期）。最初以敌人身分出现，但随着记忆恢复而加入到团队中。如姐姐一样的性格，不时会操着命令的口吻对同伴们说教。



八神光

CV：荒木香衣

CV：德光由禾

与同伴和数码宝贝一起作战吧！

本作是一款集合冒险、战斗与育成三大要素的RPG。在游戏中，玩家要扮演被选中的小孩们与数码宝贝一起在广阔的数码世界中冒险。这里为先为大家介绍其中的“冒险”部分。

冒险流程

游戏为了让玩家体验原作的冒险之旅，以和原作中相同的章节形式展开，玩家在每选择一个故事进行的时候，就像感受一集《数码宝贝》的TV动画一样。另外为了让玩家感受全新的乐趣，游戏还加入了原创的非主线故事任务。

在故事选择界面中选择故事进行冒险

游戏以冒险中每一个事件作为章节展开，进入冒险前，玩家需要在故事选择界面中选择其中三名角色作为战斗人员。玩家也可以在场景中对战斗角色进行替换。部分章节也会存在固定战斗的角色。

▲该大章节以小岛作为冒险舞台，选择自己想去的地方吧。

▼选择好战斗的三名角色后就可以出发！

徘徊着野生数码宝贝的场景

选择好故事之后就要开始冒险。游戏充分还原数码世界，在场景中所有野生数码宝贝都是直接可见。在场景中行动的时候要注意回避怪物，一旦与这些野生数码宝贝接触时，就会触发战斗哦。

▲一边探索场景一边冒险吧。

▲如果接触到场景中的野生数码宝贝……

就会触发战斗!

▲在场景中也可以和同伴角色进行对话。

▶在湖边扎营休息的孩子们。

场景中各种事件等待着玩家

在场景的冒险过程中，会有这各种各样的事件在等待着玩家。每一个场景都由一个事件构成，可以让玩家以良好的节奏去体验故事。

▲大和突然露出惊讶的表情，在那视线的前方究竟是……

湖中突然出现海龙兽!

▲这时突然进入与海龙兽的战斗。

那些阻挡在孩子面前的敌方数码宝贝们

海龙兽

数码/成熟期

龙形态的成熟期水栖型数码宝贝，性格凶暴。会利用长长的身体卷住敌人让其窒息。绝招是从口中射出的海龙冰剑。

安杜路兽

疫苗/完全体

全身机械化的生化人型数码宝贝。是在多种数码宝贝中有着最强实力的完全体。必杀技是从机甲部分发射能量状刀刃的旋转能量剑。

蘑菇兽

病毒/成长期

毒蘑菇形态的小型植物数码宝贝。身体会长出引发各种症状、毒性强烈的小型蘑菇炸弹。性格顽劣，爱恶作剧，同时也有着害羞的一面。必杀技是将小型蘑菇炸弹一同放出的剧毒超蘑菇。

相关报道：Vol.192 P32		3DS
RPG	角色扮演·收集育成	
真·女神转生Ⅳ		
真·女神转生Ⅳ		
Atlus	日版	预定2013年内
1人	售价未定	对应周边未定

文 胧月
美编 澄香

以现代东京为舞台的神魔物语再度揭开序幕，20年来俘获大批核心玩家的“《真·女神转生》系列”最新作将于明年跟广大3DS玩家见面。这次的《Ⅳ》是系列正统新作，中世纪欧洲风格的文明让它跟前三作之间出现一条明显的分界线，这次的主人公是密卡多国战斗集团“武士众”的一员，担当击退恶魔的重要责任。本次情报将披露两名重要角色，以及与探索、战斗相关的系统，武士众与恶魔的关系究竟会向着何种方向发展？

和主人公一同被选作“武士众”的成员，是梦中遇到的少年们

本作的主人公是生活在东方密卡多国的一名18岁少年，某一次的睡梦中，他得到了神秘的启示。启示说：“你的选择已经不再是个人的问题，必须要为创造世界迈出步履。”梦醒以后，他前往参加国家举办的从民众里选出“武士众”成员的护腕仪式。同样被选上的，还有他在梦中遇到的少年们，从这异常的一天开始，这群年轻人的生活便完全改变了。

被护腕仪式选中的主人公，将走上一条漫长的修罗之路

关东大地上的东方密卡多国

格里高利历1492年，在被称为“关东”的丰饶大地上，坐落着一个神秘的国度。由亚哈谢王统治的该国，以王和武士众居住的密卡多城为中心，层层向外扩展，形成要塞都市的风貌。王城与居民区之间隔着高墙，这样的建筑方式是出于什么目的呢?

霍普

声优 中井和哉

率领武士众的长官

保护民众免受恶魔伤害，与仲魔同伴并肩作战

▶探索地图时，会与各种恶魔标记相遇，靠近这些标记并攻击，可掌握战斗中的优先行动权。

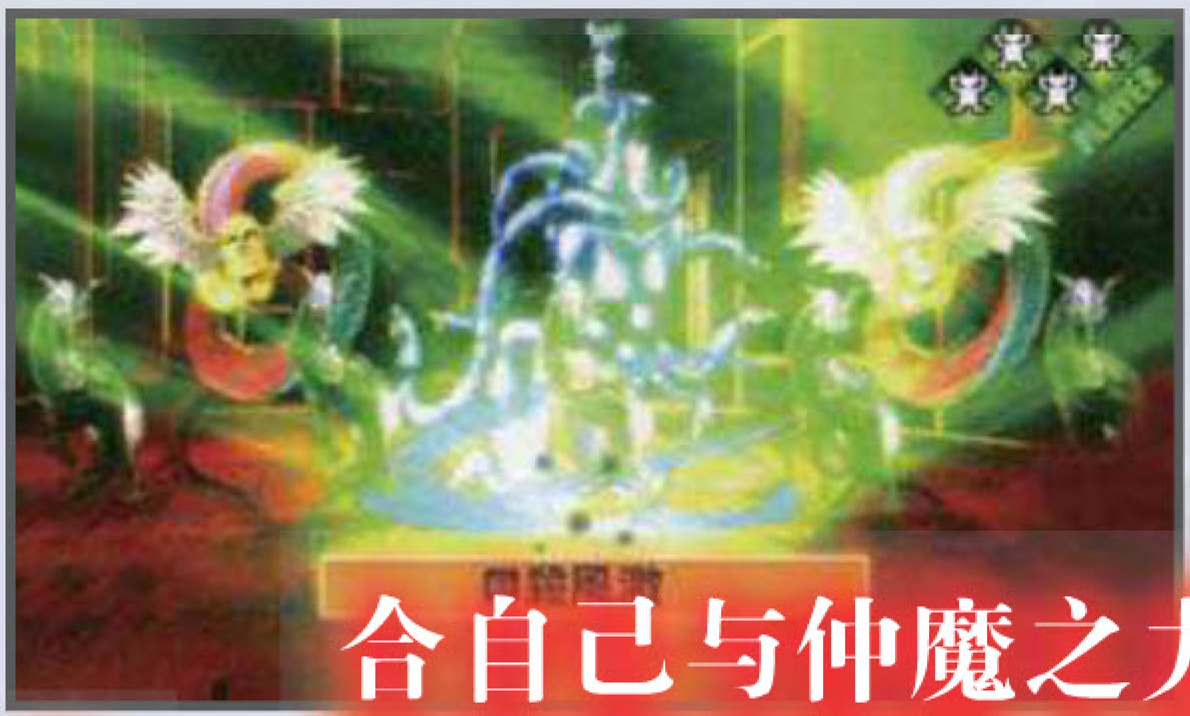
新晋成为武士众的主人公一行，将接受这位中年人的直接领导。霍普对任务执行的要求非常严格，但也能根据战况随机应变，是个将民众牢记在心里的父母官。他将如何支援主人公战斗呢?

暗地里消灭恶魔的武士众

在护腕仪式里被选为武士众的少年们，成为王的直属军队。他们的主要任务是消灭威胁国家的恶魔，不过恶魔的存在事实只有极少数人知道，主人公在执行任务时也要秘密行事。

发现肆虐的恶魔，抢占先制优势！
以战斗、对话、合体开拓荆棘之路

以牙还牙、以眼还眼，面对恶魔时战斗并非惟一的行动模式，通过对话交涉让其成为我方仲魔，对战斗和收集养成的乐趣都有极大的助成。收得各式仲魔，不仅能直接增强我方队伍的战斗力，还可利用它们作为素材，通过合体作出战斗力强大的上位恶魔。



合自己与仲魔之力，对峙前进道路上的敌人

有时也要将其收为仲魔

通过恶魔合体进一步加强战力

伊萨加尔

声优 前田智昭

主人公的发小

与主人公出身自相同的基奇乔治村，18岁。为了参加护腕仪式和作为发小的主人公一同前往密卡多城，他强烈盼望成为一名武士，愿望究竟能否实现呢？

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

正邪大战一触即发！

PSP

英雄VS

HEROES' VS

◆NBGI◆ACT◆预定2013年2月7日◆日版

“《和谐英雄》系列”这一年来推出的游戏可真不少，继《伟大战斗》和《失落英雄》之后，现在又有一款新作公布了。《英雄VS》是NBGI交由Spike Chunsoft开发的，游戏中收录了来自《奥特曼》、《假面骑士》以及《高达》三大系列、共9款作品18名角色（机体），包括《机动武斗传》的神高达+尊者高达，《假面骑士电王》的电王+零诺斯等，刚好每部作品对应正反派各一名角色。官方称本作为“戏剧格斗ACT”，游戏中的每一名角色，不论正邪都有自己的独立故事，玩家可以通过操作这些角色，了解他们在游戏中的另一面。

本作虽然是动作游戏，但同样具有RPG的育成要素，在故事模式中，随着玩家操作的角色不断战胜对手，角色可以获得经验值从而升级，变得更为强大。官方称全部18名角色通关需要100小时以上，可谓内容丰富。此外游戏的战斗系统还融合了卡片要素，本作中收录超过400张英雄卡片，每张卡片都有其独特的作用，在战斗中使用配置好的卡片组合，可以发动各种效果，例如一段时间内攻击力上升、对敌人造成视觉障碍等，善用卡片系统可以让战斗更为有利。虽然游戏中角色都是3头身，但战斗画面看起来却充满魄力，游戏还支持将音乐拷贝到记忆卡中，再通过游戏将其作为BGM调出，玩家可以手动将这些作品的主题曲变成游戏的BGM，让战斗变得更为热血。另外本作的OP《Dead or TwinAlive》也相当有看点，演唱者为演绎《机动武斗传》OP的鹈岛仁文、以及《假面骑士Agito》OP的石原慎一，让游戏热血度进一步提升。

（文：酷洛洛）

▲有点走格子感觉的故事模式，当走进有其他角色的格子，会发生什么事情呢？

▲OP动画中的神高达与尊者高达。

◀OO高达要开大了！

龙珠英雄集结，卡片激战上演！

3DS 龙珠英雄 终极任务

ドラゴンボール ヒーローズ アルティメットミッション

◆NBGI◆TAB◆预定2013年2月28日◆日版

《龙珠英雄》是根据经典动漫作品《龙珠》改编的集换式卡牌游戏，而这个在街机上大受欢迎的作品即将于明年初移植到3DS平台！

游戏中包含了超过900张以上的卡片，队伍最多可以由5名角色组成，进行10人的壮阔大决战。以孙悟空、贝吉塔等知名角色构成的“战斗卡”分为3种类型，包括攻守兼备、气力伤害高的英雄型（HR），初期气力值较高、主要使用气功攻击的精英型（EL），以及擅长打击攻击，力量出众的狂战士型（BS）。战斗中分为战斗区和支援区，战斗区前、中、后列的角色能得到的战斗力加成不同，支援区则用于回复角色的气力。利用触控笔就可以轻松地进行攻击、防御或发动特殊能力等操作。玩家还可以设计自己的化身，化身有赛亚人、魔人、那美克星人等种族之分，随着战斗的进行，化身角色的等级会逐渐提高并习得必杀技、领悟特殊能力，与队伍中同伴的友情也会不断加深，让玩家充分感受到培育的乐趣。

（文：苍穹）

▲孙悟空发动“神龟冲击波”！

▼自由选择角色、组成属于自己的“梦之队”。

▲本作的剧情流程由“赛亚人篇”直至“GT篇”。

流星与卫星交错之时——

PSP 魔法与科学的群奏活剧

とある魔术と科学の群奏活剧

◆NBGI◆AVG◆预定2013年2月21日◆日版

《魔法禁书目录》与其衍生作品《科学超电磁炮》是发生在同一世界观、同一时代、同一个地点，由《魔法禁书目录》的男主角上条当麻和女主角之一御坂美琴为主人公，从魔法与科学两个角度展示自己身边发生的冒险故事的轻小说。两部作品互相影响、补完，在日本动漫界有着极高的人气。2013年3月23日，日本预定将会在全国上映其剧场版《魔法禁书目录 恩底弥翁的奇迹》。而本作则描绘了该剧场版的前日谈故事，作为预热的作品非常合适。

本作的类型为文字冒险AVG，收录了“魔术（表）篇”、“魔术（里）篇”、“科学（表）篇”和“科学（里）篇”四个故事。每个故事都由不同的主人公推进流程，四个故事还会相互发生联系和影响。故事的剧本由原作者镰池和马老师监修，而且镰池老师会亲自执笔编写魔术（表）篇的内容，FANS大可期待。

（文：白菜）

▶背景上的妹子就是剧场版的中心人物。会不会在游戏中登场呢？

▲两部作品的主人公又将上演一出出闹剧。

体验紧张感满点的卡片战斗

3DS 卡片战斗先导者 奔向胜利

カ-ドファイト！！ヴァンガ-ド ライド トゥ ビクトリ-

◆Furyu◆TAB◆预定2013年春◆日版

人气集换式卡牌游戏《卡片战斗先导者》在经过漫画和动画化后，终于要游戏化登陆3DS平台了。游戏版以动画为基础，玩家将扮演卡片战斗者，使用收集来卡牌组成卡组进行卡片战斗，除了可以享受原作白热化的卡牌战斗外，还能体验原创剧情的乐趣。本作的内容分为故事模式、任务战斗和教学模式。在故事模式中，玩家作为新手卡片战斗者以获得全国大会的优胜为目标，和来自动画的先导爱知和櫂俊树等人气角色展开激烈的较量；任务战斗中则要完成系统给出的各种课题，以锻炼自己的卡片战斗技术；教学模式则适合给初次接触本作的玩家用来熟悉规则。收录卡片方面，为原作粉丝所熟悉的各张卡片都有收录，玩家只要使用在大会中获得的点数就能在卡片商店中购入，从而组成强力的卡组。

（文：乌冬）

▲人气卡片尽数收录。

▲动画的角色也会教给玩家各种有用的内容。

▼大魄力的人物特写。

一起去世界各地吧，那里一定全是快乐的事情

PSP 天高云淡 携带版

空を仰ぎて云たかく Portable

◆Cyberfront◆RPG◆预定2013年3月7日◆日版

两年前在PC上登陆的同名美少女RPG将发售PSP移植版，与龙族少女相遇的主人公要作为她的主人，两人一同在世界各地旅行。对女主人公的育成以及战斗时的动作系统均为本作的魅力所在。PSP版追加了新的事件场景，并由山本和枝绘制了30枚以上的CG图片。

游戏的目的是作为龙族少女敏特的监护人，陪伴她在旅行的中途寻找记忆。冒险中途，敏特需要探索各种迷宫，通过打倒敌人来使得自己的战斗能力获得成长。敏特处于幼龙期时，根据玩家与她不同的交流方式，会育成出性格各异的成年龙个体。不同的性格会导致故事产生分歧，各路线均包含独立于主线故事外的分支任务，每完成这些任务，就能与敏特触发特别事件。在迷宫中与敌人遭遇会切换至战斗场景，以卷轴ACT的方式打倒对手，简单的操作便可使出各种技能，初学者也能快速上手。

（文：胧月）

◀小时候敏特与兔子嬉闹的场景。

▶战斗时变为俯视的迷宫，龙族的敏特会越来越精于作战。

▲长大以后穿着护士装的敏特，这算是龙的报恩，还是没有血缘关系的父嫁？

十二星座的守护者由你来挑选！

PSP 恒星剧场 携带版

Stellar☆Theater Portable

◆Cyberfront◆AVG◆预定2013年2月28日◆日版

本作是2009年PC平台同名作品的移植版，在游戏的设定中，地球被名为“十二星座”的特殊能力者所保护，而男主角在因缘际会下成为了寻找下一任“十二星座”候补者的协同人员，在名为茜桥东学园的舞台开始了探寻候补者的轻松学园恋爱生活。除了有通过选项培养各个女生的好感度的普通恋爱文字游戏的模式外，还有一个名为“占星树”的系统，可通过组合最多3个关键词来查看过去发生的事件。这次的PSP版不但收录了原作和Fan Disc中的所有内容，更是增加了5名可攻略角色的新路线以及大量全新CG，并且还全新制作了OP以及主题歌——《恋爱天体物理学》。另外值得一提的是，游戏的初回限定版中还包括本作的专用DLC，内容是一款美少女风格的横版射击小游戏。

（文：阿鲁）

▶好多萌妹子还有……汉子？

◀左右逢缘和左右为难难道是一码事？

▶限定版DLC中附赠的迷你射击游戏。

和名侦探二代一起解决神秘事件！

PSP 英国侦探神秘事件

英国侦探ミステリア

◆MarvelousAQL◆AVG◆预定2013年3月7日◆日版

本作是一款女性向恋爱游戏，故事的舞台是19世纪末的伦敦，在深夜的街头不断发生伤人的离奇事件，女主人公自幼父母双亡和管家两个人相依为命，因为追寻父母去世的真相而被卷入奇怪的事件中。本作的男主角们不是一般人物，他们都是著名的大侦探和怪盗的后人，例如福尔摩斯Jr，身为大侦探福尔摩斯的儿子，继承了父亲的头脑和其毒舌的一面；华生Jr，福尔摩斯的助手华生的儿子，热血且充满正义感；鲁邦Jr，身为怪盗后人，有着自己独特的美学，对自己的行动充满自信……就是和这样一群不同寻常的角色一起，主人公开始了对神秘事件的调查。

玩家可以自由决定女主角姓名，在进行游戏中会出现各种选项，部分选项需要在限定时间内做出选择，不同的选择则会影响故事向不同方向发展。本作的声优阵容十分豪华，包括铃木千寻、木村良平、三浦祥朗等一线声优都有出演，全语音收录相信能让恋声族大饱耳福。（文：半夏）

▲女主角和管家相依为命。

▲华生Jr和福尔摩斯Jr也和他们的父亲一样是一对好搭档。

▲要在有限的时间内作出回答。

游戏品轩

栏目主持：LIKY　文 Civily练

随着Wii U的发售小C也开始把注意力转到了任天堂这边，任天堂的PAD控制器虽然看似怪异，但也算是在游戏玩法机制上的又一次拓展，而小C自己对《任天堂大陆》这款十二合一的小游戏合集也特别感兴趣，从许多评测上看该作无论独自玩还是与众同乐都有着精彩的游戏体验，真希望早点能摸到真机啊！

收罗近期精品三线游戏

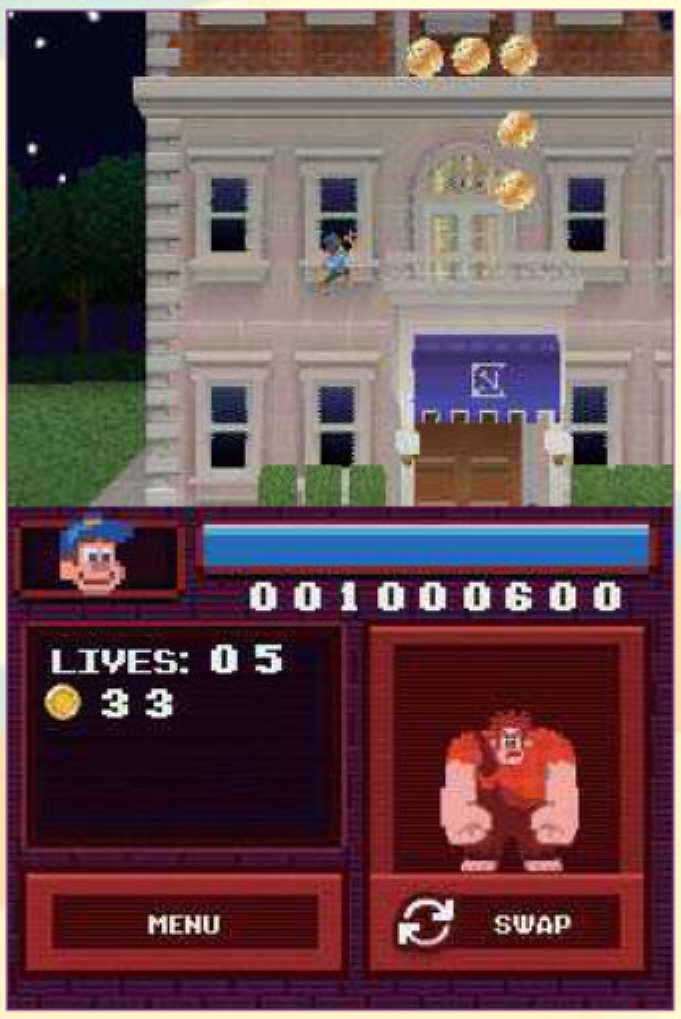
本辑游戏推荐

为了证明自己而展开冒险！

NDS 无敌破坏王			
Wreck It Ralph			
Disney	ACT	美版	编号：6134

▲通过绳索攀爬过去。

《无敌破坏王》是迪斯尼最新推出的动画电影，近日该片正在各大院线火热上映，电影的剧情设定和电玩有着密切的联系，主角拉尔夫生活在80年代早期电玩中，他被设定为一个坏蛋，但是心地善良的他却梦想着受到大众的喜爱，于是他和朋友阿修潜入到现代电玩游戏，在这里他看到了能让自己成为英雄的机会，为证明自己在电玩世界展开了一场大冒险。由于电影剧情本身就基于电玩，所以改编到NDS平台就显得格外贴切，游戏的音乐、音效以及角色头像都充满了80年代的感觉，“像素味”非常的足，并且继承了80年代动作游戏简单纯粹的特点。本作采用了3D的形式来构建场景，但实际还是2D横版卷轴过关玩法，玩家可以通过L键在拉尔夫和阿修两个角色之间进行切换，前者是苦干型，在遇到箱子、石墙等需要蛮力的地方都需要他挺身而出，而后者由于更显灵巧且能投掷武器，在破解谜题的时候往往充当着主力。比如游戏中有许多很偏僻的隐藏地点要利用跳板再加阿修的连跳才能到达，一些看似普通的木桥让拉尔夫从高空跳下用屁股砸断后能到达新的地方，由于本作更倾向于解谜，所以关卡中的小喽罗基本是打酱油的，不过每个大关卡最后都有一个BOSS，玩家还是需要通过两个角色精巧的配合来打败它。不得不说的是本作在对玩家的引导上做得很体贴，开始后并没有太罗嗦，只在解谜的地方标注了角色头像和按键让玩家自己探索，而经过存盘点后游戏会自动存档并给予并颜色提示，整个过程没有任何故意的打断，即使是菜鸟玩家在玩过第一关后也能很顺利地掌握本作的操作。此外，游戏中的关卡在通过后都可以在挑战模式中以新的方式重新游玩。这样一款电影改编作品的水平确实超出了小C的预期，光是对花样繁多的场景和谜题设计就需要耗费大量功夫，游戏的整体体验和节奏都算不错，非常适合在闲暇时拿出来玩玩，感兴趣的玩家不妨尝试一下这款动作小品。



▲这小子的身手不错嘛。

推荐给 动作游戏爱好者·原电影的粉丝

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS
胜利之歌 迷人的领袖

Victorious Taking the Lead			
D3 Publisher	SLG	美版	编号：6122

推荐给 小游戏爱好者·原电视剧的粉丝

根据美国尼克频道同名电视剧改编的青春喜剧“《胜利之歌》系列”近日又推出了最新作《迷人的领袖》，本作将继续前作的剧情， 玩家需要在学校中展示出自己出众的演艺才华并赢得同学们和老师的尊重。游戏一开始有Jade和Tori两个角色可以选择，除了剧情有所差别外玩法都大同小异，本作主要分为冒险和“斗舞”两个部分，在前者中通过和众多NPC的交流玩家可以推动剧情的发展，而后者则更像一个音乐类游戏。小C觉得斗舞这个称呼很怪，不过游戏中的确就是这样的，每个舞台都会有对手向你发出挑战，围观打酱油的同学也很配合地在旁边加油鼓掌，游戏画面的上方有一排标注了不同箭头的按钮，每到光环和按钮重合的一瞬间玩家需要通过触摸屏快速划出箭头方向，连续划屏成功后角色会在屏幕翩翩起舞并大声唱歌，如果我方动作达到一定完成度并压过对手即算胜利。此外，关卡中有时还会乱入类似《忍者水果》的划星星游戏，玩家抓到的星星越多相应得到的分数也会成倍增加。都是以音乐为主打，本作相比以往作品包含的元素没那么丰富了，不过只要收录了的小游戏可玩性都得到了提升，原电视剧的粉丝不妨尝试一下本作。

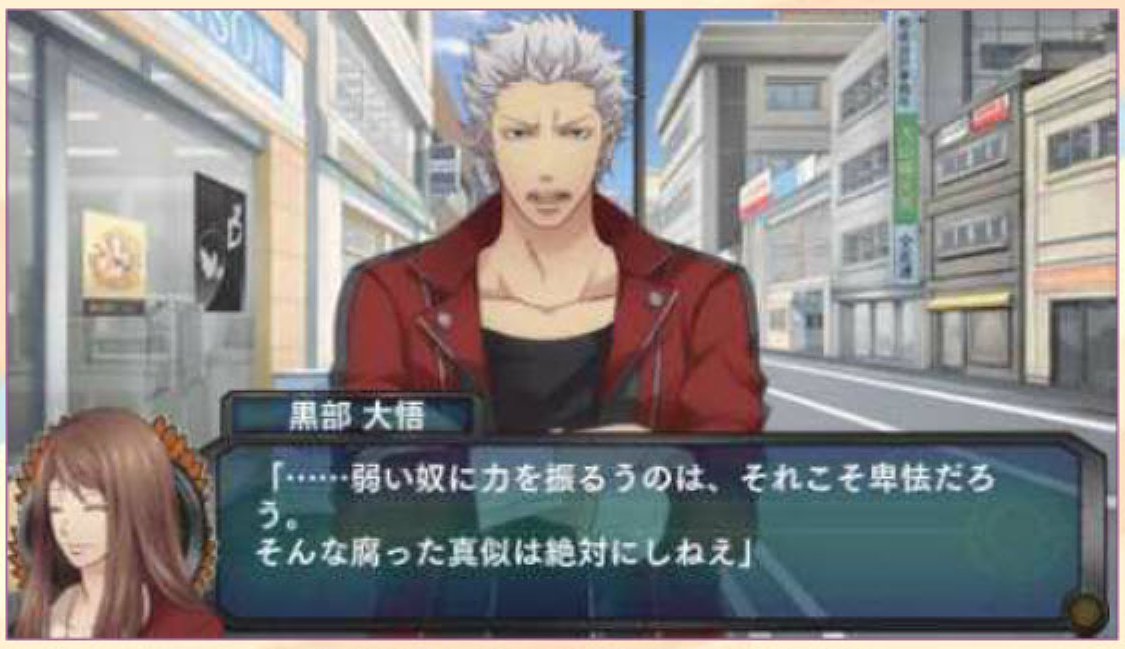
▲顺着方向往下滑，翩翩起舞。

PSP
学园战争

スクール・ウォーズ			
QuinRose	AVG	日版	容量：1.02GB

推荐给 恋爱冒险游戏爱好者·对学院战争题材感兴趣的玩家。

不得不佩服QuinRose的效率真是高啊，在《百鬼夜行 怪谈罗曼史》发售一月之后又在PSP平台推出了新作，而此次的题材依然非常有趣，主人公晴蓝意外发现自己就读的工业高中真实面目是一家内部混乱的精锐培训机构，好不容易熬到毕业却发生了一系列事件让学生与老师发生了巨大冲突。相对于QR社以前的画面风格，本作的角色设定更加写实饱满，许多特色和字体都有强烈的热血漫画感觉，如同名称所述，游戏的剧情中有着不少“战争”元素，玩家需要通过垒战壕、塔防等小游戏来完成与老师和其他学校的对抗，不过QR社做这个真心苦手，小游戏的画面相比冒险部分华丽的CG真是有着天差地别啊！由于是男多女少的文字冒险类作品，游戏中免不了会擦出恋爱的火花，而玩法也还是常见的利用选项来决定剧情走向，不知是不是为了弥补恋爱系统上的缺失，游戏中“压倒”女主角的福利还真是不少。总的说来本作包含了热血、恋爱、搞笑等丰富元素，让人玩起来不会觉得冗长拖沓，感兴趣的玩家不妨一试。



▲“大帅锅”似乎有点不耐烦了呢。

PSV
维京海盗大战

When Vikings Attack		
Clever Beans	ACT	欧版

推荐给 动作游戏爱好者·喜欢卡通风格游戏的玩家

本作是PSN上的一款下载游戏，游戏故事带有最近颇为流行的穿越要素，讲述了古老的维京海盗穿越到现代英国大肆搞破坏，市民们勇敢拿起武器捍卫自己的家园。本作的画面是大色块的卡通风格，红色的电话亭、复古的汽车都带有浓郁的英伦气息。游戏中玩家作为指挥者要让居民聚集起来捡起垃圾桶、椅子等各式物品当作武器向维京人进行投掷，而人手越多可以搬动的“武器”就越大，广告牌、汽车等大件物品在对付成群的维京人时有着很好的效果。游戏的玩法听起来有些单一，但实际上厂商在居民类别和道具属性上进行了细分，让游戏中有丰富的变化与状况，比如有的居民能举起重物，有的居民擅长快跑，并且在游戏进行到后期还需经常利用平板物体来反弹炸弹和生化武器，特别是在你的手下比较多时对操控能力有着不小要求。此外，在单人模式之外游戏还允许玩家通过网络与其他玩家一起保护城市抵御维京人。本作给小C的感觉非常像是在打城市游击战，虽说对付维京人的手法有些不够“先进”，但充实丰富的内容能让玩家在娱乐时保持很高的热情。

▲这个木桶的攻击力不算大吧？

PSP	火箭飞人		
Jetpack Joyride			
Halfbrick	ACT	欧版	容量：35MB

推荐给 原作的粉丝玩家·喜欢挑战跑分游戏的玩家

《火箭飞人》这款游戏对于普通游戏玩家来说或许会有点陌生，但它的来头却不小，是由开发过《忍者水果》的Halfbrick公司制作的一款人气跑分游戏，近日这款非常热血的游戏终于登陆到了PSP平台。其实同类型的游戏在各个游戏平台都不少见，但厂商在经典玩法的基础上加入了许多新鲜元素，保证了游戏内容的充实。游戏初期非常简单，玩家只需要控制好飞行的高度不碰到障碍即可，收集空中的金币可以用于在商店中购买物品，在关卡中玩家切勿错过了可以用于变身的各种重型装备，只要驾驶摩托车或变成机器人后行进速度和杀敌的效率都会得到极大提高，不过要注意的是关卡中时常有飞弹、死亡光线向你袭来，出现之前在屏幕边缘都会出现感叹号提示，被打到的就会立刻GAME OVER，不过如果有装备的话还可以扛一下。游戏中的任务模式给玩家提出了许多要求，诸多挑战都对玩家的操作和反应有着不小要求。本作无论操作还是画面都算完美移植了iOS上的原版游戏，不过由于每次打开PSP进入时间太长，似乎丧失了小品游戏随时拿出来玩的便捷性，喜欢跑分类游戏的玩家不妨尝试一下本作。

▲这个鸟型飞行器很拉轰呢。

3DS	超高层建造计划 建筑工队	
超高层建造计画 ビルディンガー		
G-STYLE	PUZ	日版

推荐给 喜欢益智游戏的玩家·热血游戏爱好者

真的很佩服日本人可以把任何题材都弄得很热血，就像本作一样，一个以建筑修房子为主题的游戏都可能弄得挥洒青春、正邪势不两立，不过这款e商店下载游戏小C确实觉得还挺有意思的。本作的房子并不是一砖一瓦地修，那样超慢的节奏玩家早就睡着了，在关卡里空中会落下砖块、钢筋等各种建材，在它们落下的时候玩家可以进行操纵，让它们保持平衡，并尽量堆积到一定的高度后持续3秒不坍塌即算建造成功（不消除的《俄罗斯方块》？），本作想要单纯达到最低要求并不算难，但想建造出高评价的房子却格外具有挑战性，首先堆积的建材要增加好几十个并且不能让其过多掉落到地基下面，一般来说矩形的建材比较稳，如果能用它们的间隙放置不规则形状的建材则能起到很好的稳固作用。游戏进行到后期（房子修高以后）“邪恶的建筑公司”还会释放雷电、狂风来干扰你堆积建材。其实从本质上看本作的玩法很简单，经过热血包装后整个剧情、技能、任务设定都给人丰富多彩的感觉，很容易投入其中，但在系统的构建上本作显得有些单薄，以至于缺少反复游戏的动力，喜欢热血风格的玩家不妨尝试一下本作。

▲修个房子都修得这么热血。

NDS	珠宝专家 埃及的起源2		
Jewel Master Cradle of Egypt 2			
Rising Star	PUZ	美版	编号：6120

推荐给 消除类游戏爱好者·对罗马历史感兴趣的玩家

小时候除了恐龙之外，让小C觉得最神秘的东西就是埃及木乃伊了，只要是书本电视上与埃及相关的内容我都不会放过，而“《珠宝专家》系列”最擅长的就是把游戏和厚重的历史文化进行混搭，给人耳目一新的感觉。本作在画面上依然延续了以往的风格，流动的小溪、飘动的云朵等丰富动态细节让整个场景充满了生机，而游戏在玩法上将模拟经营与“连连看”进行了紧密的结合，比如玩家可以通过在关卡中消除金字塔、石头、植物等图腾来获得各类素材，而这些素材积累到一定程度后可以用于在大地图上开垦农田或修建房屋。随着游戏的深入，关卡中会出现一些干扰玩家消除的障碍，而相应地在下屏右边也会增加火焰、水淹等技能，对其熟练运用可以让消除变得更加有效率。此外，在游戏通关后主界面的“闪电”模式将会解锁，玩家可以在其中进行更高难度的挑战。虽说厂商还是在玩新瓶旧酒的把戏，但本作合理的游戏节奏依然能让人玩起来很爽，看着埃及文化在玩家的指引下手把手“建立”起来会带给人别样的成就感。

▲在棋盘上收集素材是一个苦差事啊。

NDS 童书探险记

Driver Dan's Story Train			
Avanquest	PUZ	欧版	编号：6110

《童书探险记》是BBC邀请英国知名插画家和儿童作家瑞贝卡埃尔加主创的一部儿童动画片，而在根据动画改编的本作中，作为主角的可爱的小狮子会驾驶一辆小型的红色蒸汽火车带领玩家一起通过玩游戏来训练各种能力。由于是面向低龄儿童，本作画面色彩更偏向于鲜艳，纸片风格的云朵和人物设定给玩家搭建起了童话般的世界。本作的结构非常简单，分为音乐、拼图、观察、逻辑、反应五个大的板块，每个板块都有好几个游戏能对儿童的某种能力进行针对性训练，比如其中一个观察类游戏类似于打地鼠，在九宫格中会冒出各式各样的兔子，玩家需要以最快速度点出藏匿在其中的小白兔，如果能连续点出将获得系统给予的奖励，而在另外一个拼图游戏中狮子会被乱七八糟的道路所阻拦，通过触屏把道路进行重新排序后它将能顺利抵达终点，并吃到自己梦寐以求的草莓（狮子不是吃肉吗）。作为一款教学软件本作的设计还算挺吸引人的，但单纯的作为游戏却又显得娱乐性不足，家里有小孩的玩家不妨尝试一下本作。

▲这个音乐游戏对于小朋友来说很好上手。

推荐给

喜欢玩益智游戏的玩家·身边有小孩的玩家

一品短消息

PSP短消息

●以美少女为主题的射击小品游戏《出击！运动裤猫娘 携带版》在近日发布了简体中文版，除了少量图片外游戏大部分内容均已汉化，喜欢射击类游戏的玩家值得一试。

●PS2同名恋爱冒险游戏《你是主人我是仆 侍奉日记》近日被移植到了PSP平台。游戏的故事讲述了主角与姐姐从小在严酷的环境中长大，离家出走后偶然被富家大小姐发现并收留在家中充当管家，虽然物质上得到了富足，但是在富家大小姐间周旋却让生活中充满了喧嚣。

●《恋爱面前 校规无视》是Ascii Media Works近日在PSP平台上推出的一款原创文字冒险游戏。在游戏中，玩家会扮演一名平凡的女高中生，在一次偶然的机会兼任了学校理事长的职务，而在这期间玩家将和学校的众帅哥们一起经历各种审议来达成新的校规。

▲抛弃校规去恋爱吧！

●2K公司每年的一度的篮球大作《NBA 2K13》近日推出日版。

NDS短消息

●根据梦工厂出品的动画电影改编的同名动作游戏《守护者联盟》在近日推出欧版，原电影的粉丝们不要错过。

●近日推出的《魔法俏佳人 神秘的童话派对》是根据意大利同名动画片改编的一款益智类游戏。玩家会扮演仙子们在艾菲城学院内以小游戏的形式学习、生活并解决恋爱上的问题，而当邪恶势力出现造成威胁时玩家还需要为正义挺身而出。

●“《奈奈美课堂》系列”的第二部作品《奈奈美的英语课堂DS2》在近日推出，游戏故事和第一部相同，都是日本被某大国占领的虚拟未来世界中，玩家必须为了改变这样的未来而不断努力。本作收录了从初中到大学考试前的1800个英语语法，可以从入门开始系统化地学英语。

▲在虚拟的世界与朋友们一起玩耍。

●《奇幻世界大冒险》是教育网络公司Funbrain开发的一款大型多人线上游戏。在本作中，玩家可以旅行、玩游戏、跟其他玩家彼此沟通及完成“岛屿任务”并从中学习到一些生活中的知识，适合6岁至15岁的儿童玩耍。

找了个周末去看了《少年派的奇幻漂流》，看到前段派和老虎在船上故事感觉略显拖沓，但最后的开放式结局确实让人觉得前面的所有铺垫都是有价值的，用一个故事去对应另外一个故事给人留下了很多思索，各大电影网站9分以上的高评价足见其魅力，李安这几年磨一剑确实也算值得。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛　文 月下雪影

烧录卡博物馆

烧录卡名称：SuperCard SD	
生产厂商：SuperCard	
适用主机：GBA/NDS	
存储容量：最大支持2GB（16Gb）SD存储卡	

要说SuperCard历史上最重要的一款烧录卡，我想多数人会把选票投给SuperCard CF的后辈SuperCard SD，因为它的出现标志了烧录卡的设计开始由NAND Flash的内置存储向存储卡这样的外置存储发展，而促成硬件进化主要的因素无疑是价格二字。SuperCard SD的发售正处在GBA末期的辉煌阶段和NDS呱呱待哺的初期阶段，此时支持GBA游戏是每款烧录卡的先决条件，其后能兼容NDS游戏是高端烧录卡锦上添花的选择。在当时，能够同时兼容GBA和NDS游戏的烧录卡不多，GBalpha的G6 Flash算是一款，其4Gb版的价格高达1400元，而当时一张SuperCard SD只需要200多元，一张1GB（8Gb）大小的SD卡400元左右也可以买到。这样一来，选择SuperCard SD的玩家只需要不到700元即可享受到GBA和NDS两者兼得的8Gb容量烧录卡，而且烧录卡里面的1GB SD卡还可以随时拿出来当U盘使用，性价比明显比其他产品高出几个档次，因此SuperCard SD在初期引起了不少玩家的抢购，很多门店都一度缺货。玩家对其好奇的原因在于，一是之前没有用过存储卡型的烧录卡，想要尝试一下；二是烧录卡价格便宜，口碑出色，尝试的代价并不高。这样一来二去，在初期的疯狂抢购和好评下，SuperCard SD最终形成了长尾效应，越来越多购买烧录卡的玩家把SuperCard SD列作了首选对象，由此也成就了SuperCard现在在烧录卡届的代表地位。不过在功能上，SuperCard SD和SuperCard CF是没有任何区别的，SuperCard SD只是体积更小，更接近于GBA卡槽的大小，不会过多的影响机器的美观程度，但之前大部分玩家都没有用过SuperCard CF，只是从别人口中听说过SuperCard CF的一些缺点，但这样正好形成了一定的心理落差，当玩家正式使用时发现即时存档、即时攻略、无需烧录、支持压缩这四大梦幻功能几乎完胜于当时的大部分GBA烧录卡，虽然外置存储卡会对ROM的压缩速度稍微有些影响，但对更多的玩家而言，压缩功能存在的意义要大于使用体验，更何况1分钟的速度在当时也是可以接受的，因此卡带才得到了大多人玩家的认可和好评。不过“树大招风”，SuperCard SD的成功挤压了GBalpha的一部分市场，因此当时的很多M3/G6拥簇就把SuperCard的陈年旧事挖出来，称其是靠抄袭起家的。因为在最初，SuperCard CF可以支持GBalpha电影卡转出来的影片，这无疑是SuperCard抄袭山寨GBalpha的“铁证”，后来GBalpha特别发布了水晶引擎，在大幅提升转换视频效果的同时封杀了SuperCard CF，使其无法支持新引擎转换出来的影片，借此抹杀了SuperCard的一大卖点，但SuperCard小组争气的是，他们率先发布了支持NDS ROM转换的软件，而在更新到2.x版本之后，NDS ROM的兼容性已经数一数二，由此也摆脱了抄袭的帽子，成为了知名的技术派公司。当然两者的具体关系我们无从考证，但这段故事显然SuperCard SD成功中的一段插曲。SuperCard SD的成功也促成了此后SuperCard MiniSD等产品的热销，直至NDS时代“国民烧录卡”R4诞生，才将SuperCard拉下了国内第一宝座，但这是NDS时期的后话了，我们以后再聊。

▲SuperCard SD的体积比SuperCard CF小了很多，插入GBA卡槽只是略有突出而不会像SuperCard CF那样影响手感了。

▲仿冒品无疑是产品成功的最好注脚，比如现在的iPhone。

硬件短消息

栏目主持：酷洛洛　文 钢琴

一年一度西方大节日即将到来，在老外眼中圣诞就和中国的农历新年一样，是辞旧迎新的重要日子，各位手中的周边是不是都已经开始破旧了呢，如果是的话，那就请马上来看看本辑推荐的周边新品吧。

马里奥主题3DS LL保护壳

品名：ボディカバーコレクション for ニンテンドー3DS LL	
出品：Nintendo	
对应机种：3DS LL	
官方价格：1470日元	

作为掌机市场霸者，任天堂自然不会放过在圣诞商战大赚一笔的机会，各种授权周边应有尽有，首先上场的是3DS LL专用马里奥主题保护壳，保护壳本身是透明色的，适合任何颜色3DS LL使用。上面印有不同的图案，目前共四种，其中两种是动感的漫画风格，另外两种是怀旧的8位时代《超级马里奥兄弟》里各种素材，不愧是打仗用的东西，装饰图案也充满诚意，资金充足的阔少不妨四款全收，每天换着出街，回头率绝对高。

《尖帽子与魔法之镇》主题TPU塑料外壳

品名：任天堂公式ライセンス商品 とんがりボウシと魔法の町 TPUカバー	
出品：Nintendo	
对应机种：3DS/3DS LL	
官方价格：3DS用1400日元　3DS LL用1500	

本辑推介的第二款周边同样是保护壳，主题图案是Konami旗下类似最近任天堂刚上市的百万级作品《动物之森3D》的又一杀时间游戏《尖帽子与魔法之镇》，使用TPU材质制造，不会像一般硬塑料那样会刮花机器，3DS和3DS LL用的款式都有，价格相差100日元，对应3DS的是半透明乳白底色，图案是四只黑猫，对应3DS LL的是半透明粉红底色，图案是游戏中登场的四个女性角色。

任天堂官方3DS LL专用握把

品名：3DS LL用グリップアタッチメント『ハンディグリップD3LL』
出品：Nintendo
对应机种：3DS LL
官方价格：1260日元

又是任天堂为圣诞商战准备的周边，产品外表虽然平平无奇，背部采用内凹设计，增加握感，内藏支架展开放置后可使3DS LL与放置面呈平行状态，方便大家看片或者是戳下屏（鉴于支架本身比较单薄承受不了太大的冲击所以各位还是看片好了），安装方式和任天堂向来的理念一样简单暴力，直接扣合即可，但目测安装区域没有任何防止机器刮花的缓冲物，算是美中不足吧。

3DS LL专用金属质感保护壳

品名：3DS LL用プロテクトカバー『メタルシェル3DLL』
出品：Nintendo
对应机种：3DS LL
官方价格：1890日元

进入3DS时代后，任天堂开始在外观设计方面引入不少时尚的元素，想当年3DS的设计图刚流出的时候很多人还不太相信这东西是任天堂造的（纵使外观是漂亮了，但里面还是依然有不少糟糕的地方，比如压屏和掉漆），3DS LL有所收敛，没有3DS那么艳丽，但硬朗的外观也是很拉风的。不光是机器本身，任天堂的周边也开始时尚化，比如这款3DS LL专用的金属保护外壳（虽然其他厂商早就玩烂了），外层是合金制成的保护层，内部是不伤机器的绒毛材质，内外兼顾，实在不错。

《英雄传说 零之轨迹 进化版》主题PSV装饰贴膜

品名：デザスキン　英雄传说零の轨迹 Evolution for PS Vita
出品：Dezaegg
对应机种：PSV
官方价格：1480日元

DezaSkin是Dezaegg旗下著名的装饰贴膜/贴纸系列，涉猎范围相当广，除了掌机手机以外，连手柄用的都有，对于掌机和手机用的产品，Dezaegg网站上会提供对应的主题壁纸下载（需要先注册成为Dezaegg会员），以往栏目介绍过的大部分PSV装饰贴膜都是DezaSkin的系列产品，主题五花百门，这次DezaSkin即将上市的新品是《英雄传说 零之轨迹 进化版》主题，目前有5种不同图案供大家选择。

掌机市场扫描

又到圣诞节了，各位有没有打算给自己添一台主机做圣诞礼物呢？其实这段时间的确是好时机，由于各掌机迟迟未有破解消息，国内商家都压得很低，甚至无限贴近官方售价，现在就来看看近期的掌机市场概况吧。

栏目主持：酷洛洛

本月神游版3DS XL终于面市，价格就是官方指定的1680元，三色主机均自带数字版的《超级马里奥3D大陆》和《马里奥赛车7》，其他中文游戏的售价也是统一的290元。和PSV上大作均会第一时间发售中文版不同，行货并没有随之带来丰富的汉化游戏，再加上让人无力吐槽的锁区问题，神游版对于玩家们来说有多大的价值真的是一个大大的问号，各大商场的儿童玩具柜台恐怕才是这台主机真正的舞台吧。目前美、日、港、神游四种版本的3DS LL/XL中依然是日版为主，美版主机除了在早期有部分玩家不理智购买后，也基本退出了竞争。日版价格在1400元左右，而NDS也还有少量的货源，价格在1050元，也还算是比较实惠的选择了。

PSV主机目前有《使命召唤》的同捆版主机，附带游戏和4G存储卡的价格在1750元左右，对这款游戏有兴趣的玩家可以选择。PSV的价格有向1400元以下缓慢行进的趋势，一些美版和欧版主机的无锁3G版本也降到了1650元，只不过对于上网没有太多要求的玩家也不用太过关注，毕竟使用3G主机也意味着3G资费的花费，有这样的支出恐怕不如多买两张游戏来的Happy。新出的红色和蓝色主机因为货源少其价格已经超过了白色，在1900元左右，比起黑色贵了将近500，除了玩家不买账以外，很多商家也都是兴趣寥寥，黑色还将会是在较长时间里作为绝对的首选。

“世界末日”终于还是来了，没表白的赶紧表白，没享受的赶紧享受，还没玩的游戏赶紧买回来玩了，过了这村就没这店了。出乎大家的意料，3DS上市已经快两年了，破解的难度异常巨大，一点进展都没有，抛开价格因素，玩家想玩到中文游戏也很困难。好在价格方面倒是持续稳定下降，苦了商家但喜了玩家。

当PSV降到1680的时候，我认为这大概是底价了吧，可它却不负众望的一再跌破下限，目前市面上最便宜的PSV已经不到1000块了（成色不太好的二手），这只能用“沦落”这个词来形容了。目前PSV Wi-Fi版售价只需要不到1500元，销量也还是不乐观。明年开春有一大堆大作登陆PSV，估计至少能在销量上挽回一些颓势。商家倒也淡定了，反正习惯了，都不大量备货，卖一台找批发商进一台，进多了降价亏不起，而且也不好卖。PSP-3000估计还能再战一年，毕竟都还有新游戏在发售，目前价格在900出头，翻新机泛滥，买的时候注意一点比较好。

3DS相对于PSV要好过很多了，至少从销量上看还让人放心，普及率也已经不错了。目前零售价格大概1100左右，要是二手的就更便宜了，过年的时候小学生拿点压岁钱都够买

了。如果官方不降价，又无法破解，真不知道两个掌机在国内能卖出多少台。3DS LL价格依然在1400以上，性价比不高，神游版的大约1650左右，内置两款游戏还算不错的大作，相对来说还值得考虑。配件方面大约过年的时候会有一些浮动吧，不过也不确定，今年的市场太难预估了。

转眼间，一年里面最大级别的商业战争即将开幕，由于此战争是在圣诞前夕进行，所以俗称圣诞商战，各行各业的奸商都会在这场战争里施展浑身解数，力图把所有人的荷包都榨得一干二净。

对于TV GAME界来说，今年的圣诞商战是既有看头又没看头：有看头的地方是任天堂首台高清家用主机WiiU正式上市了（国内水货报价大多在2600以上），没看头的地方呢，因为WiiU来势太猛，虽然都是冷饭炸弹，但很多厂商不敢贸然与其撞车。任天堂忙着主推WiiU，加上PSV的不争气，致3DS平台圣诞那几天也没什么特别的大作，所以今年圣诞在游戏作品方面不及往年有看头。就拿去年对比，数量上大概只有去年的一半，质量呢，去年的圣诞可以玩到手软，今年的一眼看过去，能吸引人的就那么寥寥几个，景况实在是差太远了。不过这也不是没好处，大家的荷包终于可以避过一劫了。

虽然今年圣诞商战的游戏少了，但硬件方面的销售应该能保持相当的水平的，有关注每周销量数字就可以发现，各平台主机的销量到了这个时候都能大幅上涨，在全球经济放缓的大环境下，不少人平时都已经尽量减少消费，只在大节日里挥霍下，而圣诞刚好给了大家一个烧钱的理由，毕竟圣诞是个礼尚往来的节日，就算自己不用也要买来送人，既可以促进亲朋戚友间的关系，又能刺激经济发展，最终创建“和谐社会”，何乐而不为。

看看PSV相关行情，新上市的星尘红和宝石蓝两种颜色均在1850左右，比一直居高不下的白色还要贵个几十块，看来除了白菜价的黑色以外这几种颜色都基本不会怎么降了。

各位关心了很久的神游3DS XL终于上市了，由于内置了两款游戏，报价差不多是1700，早前传闻说神游兼容港台版目前来看也是不可能的，所以对此抱有希望的朋友可以放弃了。对于神游3DS XL，由于神游eShop还没上线，内置的两款游戏是存在SD卡内的，所以真要购买的朋友可千万别把SD卡格了，能不能再下回来还不清楚，不然真是哭都没眼泪的。建议有购买意向的朋友还是等神游把配套的东西弄得差不多了再考虑吧。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者		3DS（日版）	3DS LL（日版）	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1070	1110	1480	780	40	60	100
北京	绿洲电玩	1030	1050	1430	890	70	110	190
上海	新亚电玩	1100	1150	1400	900	90	150	220
江苏苏州	哇靠电玩	1090	1180	1495	990	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1080	1100	1480	850	80	100	150
安徽合肥	大拇指电玩	1140	1150	1580	950	55	90	155
广西南宁	光派电玩	1150	1250	1550	950	80	120	220
福建厦门	玩高数码电玩	1150	1150	1550	900	60	110	180

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G版（无锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	打机王	1470	1695	120	175	295	470
北京	绿洲电玩	1600	1750	135	230	340	520
上海	新亚电玩	1600	1900	140	210	330	450
江苏苏州	哇靠电玩	1490	1680	120	190	295	490
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1450	1780	140	190	300	500
安徽合肥	大拇指电玩	1580	1780	120	175	320	480
广西南宁	光派电玩	1480	1900	150	220	340	560
福建厦门	玩高数码电玩	1480	1650	150	200	320	500

文 胧月 美编 咕噜

笑容创造企业

——任天堂的哲学

任天堂是一家奇特的企业，作为最老牌的游戏厂商之一，很早便抢先起步的该厂在业内摸爬滚打三十余年。虽不乏事业上的起落，但其表现出的活力和迄今的兴旺局面，甚至比后辈更具优势。与此同时的有趣现象是，任天堂遭到的非议也不绝于耳，低性能与暴利的疑惑让一些从业者和普通消费者心存芥蒂。然而我们很难相信，一个唯利是图的厂商真的能做出数量如此庞大的高质量作品？那么任天堂自身的从业信条究竟是什么？从一些现实统计以及岩田聪社长的话语中，我们或许能探知一二。

“独创性且灵活——在某种意义上，这是任天堂的社训。此外，还要有给人们带去快乐的愿望，即所谓的‘服务精神’。”

——岩田聪

娱乐原理主义

首先让我们思考一下，NDS 以后的任天堂，也就是岩田聪体制下的任天堂，到底是一家怎样的企业？

拓展游戏人口的战略曾令 NDS 上诞生了大量超出传统游戏范畴的软件，此举让任天堂的业务领域几乎渗透到生活的方方面面，游戏机在不是用来玩游戏的领域里，也开始发挥出其功用。2008 年 5 月，任天堂在麦当劳和筑波 Express（秋叶原至茨城县筑波市的铁道企业）的协力下开展了期间限定的“任天堂热点”（Nintendo Spot）服务，东京的 21 家麦当劳、秋叶原 ~ 筑波间的 20 个车站以及列车车厢内，都设置了任天堂热点天线，在热点的有效范围内，用户可以免费利用无线 LAN 获得情

报配送服务。时事通信社将提供配上照片的体育界、演艺圈的新闻，还可得知铁路沿线的天气、美食、住宿等情报，供顾客和游客打发时间。这块引玉砖的反响令任天堂非常满意，于是在 2008 年 10 月将任天堂热点改名为“任天堂地带”（Nintendo Zone），正式在关东、中京以及近畿地区的麦当劳店铺展开服务，并一步步地扩大覆盖范围。

日本国内的这种“看不见的情报空间”，在大洋彼岸的美国同样存在。美国职业棒球队西雅图水兵的大本营 Safeco 体育场，从 2007 年 7 月就开始了面向 NDS 的情报配送服务“Nintendo Fan Network”，试营 9 个月后正式化，虽然这是 1 天 5 美元或 10 场比赛 30 美元的收费服务，不过其内容也有着令消费者倍觉充实的满足感——他们能在 NDS 上实时观看棒球的电视直播，下屏上可显示全部球队、全部选手的各种资料。如果你看饿了，还能点上一份热狗加可乐，由专人送到座位上来。在比赛进行的过程中还有问答测试，答对了便有机会获得西雅图水兵队选手签名过的 NDS。

城市、车站、棒球场，NDS 都作为出色的情报接收端活跃起来。尽管这是我们国内玩家不曾体验过的，但在世界范围内，NDS 更加不仅仅是一台游戏机。当 NDS 在日本销量突破 2000 万台时，岩田聪谈到了该主机在公共场所和商业设施里的可能性，他说：“能够带到任何地方，不问用户的年龄与性别，都能利用无线通信配送程序——这样的一个平台能如此大规模地普及，大概是历史上的头一次。”

岩田聪这里说的“一个平台”，指的是能随意运行同一个程序的终端。手机的普及台数远在 NDS 之上，但机种繁杂，每一款的 OS 和网页浏览器的特性各异，手机上的事业企业必须针对每一款或每一系列的手机单独对应。NDS 就无须这么麻烦，岩田聪正是看上了这台看似性能不高的掌机的特性，开展了情报配送服务。见此情状，各媒体都兴奋地开始炒作任天堂准备对抗手机和平板，认为任天堂准备在情报配送行业插上一脚，市场分析家们也将其作为新的收益源而抱有期待。然而岩田聪认为，这既不算业务扩大，也不算开辟新产业。

2008 年 4 月的决算说明会上，有人就“NDS 上的新业务将从何时展开，该业务能带来多少收益”向岩田聪发问。当时 Nintendo Spot 服务尚未开始，面对充满期待的各家媒体和市场分析家，岩田聪道出了自己的真意：“我们虽然在日本卖出 2000 万台机器，可最让人担心的，是用户把自己购买的 NDS 扔在抽屉里并不再去碰它。”

从盈利角度说，能卖掉当然是好事，然而如果用户迅速厌倦了产品，这将是最令任天堂恐惧的。这时要做的，就是让消费者认识到 NDS 的用处。一旦大家发现将 NDS 带在身上有诸多好处，自然会常揣于包内。这样一来，NDS 的市场就能维持一湾活水。当时的任天堂并没有明示今后的情报配送计划，只是表示 NDS 的业务无需任天堂面面俱到地亲力亲为，展示该平台的乐趣需要第一方软件的带动，只要这些软件指出了成功方向，其他软件商、商业设施、公共场所的从业者们会紧跟上步伐。此时此刻，NDS 在非游戏领域活跃开来，乍一看，任天堂的事业领域似乎扩大了。但任天堂从根本上依然执着于“游戏厂商”的自身定位，强调自己做的都是为了让玩家能继续手持游戏机，游戏以外的事情是手段而非目的。

例如“《脑锻炼》系列”，让任天堂在教育、知识领域拓开一片蓝海，Wii Sports 和 Wii Fit 则让世人见识到任天堂的游戏机在健身领域居然也有用武之地。全球通信网络的领头羊 NEC 公司从 2009 年 4 月，就面向公司职员及其家属开展了 Wii Fit 健身服务，用户足不出户，便可从专业的保健指导者处获得正确的健康建议。而在美国，一些旅馆也把 Wii 作为健身机械引进，著名

的威斯汀酒店 & 度假村从 2008 年 5 月开始在纽约等主要分店的健身中心里都摆放了 Wii，宿客可使用 Wii Fit 和 Wii Sports 痛痛快快地大汗一场。

在教育领域，教育出版的巨头贝乐思公司从 2008 年1月开始发售了一系列基于初中教科书编成的教育类软件，该系列叫作《得点力学习 DS》，被称为“次世代型进研研究班”。日本文部科学省从 2007 年 9 月起开始对 NDS 的助学效果展开研究，以全国 13 所中小学为试点，派发 560 台 NDS 和软件，将其融入日常讲课。

跑步机旁的 Wii，课堂上的 NDS，这是何等超越游戏业常识的展开！然而值得我们留意的是，任天堂并没有自我标榜地喊出“我们要让日本和世界更健康”之类的口号，也没有趁机“想让孩子学习成绩好，请认准任天堂商标”地参入教育界。与任天堂关系甚为紧密的 Square Enix 社长和田洋一说：“任天堂这个公司，从以往就只专注于游戏事业，对游戏以外的产业极为禁欲。它不喜欢做多余的事，哪怕 Wii Fit 是如此地普及，但任天堂从来没有打算通过它来收集资料、向健康管理的生意出手。”

实际上，NEC、日立、松下等公司尽管也向其他公司推出 Wii Fit 健康支援服务，但任天堂只是协力开发软件，并未参与该服务的运营和贩卖。游戏机在社会生活的实用领域崭露头角，这是社会自发推行的，任天堂仅仅是协力者，而不攫取运营利润。究其原因，岩田聪是这样回答的——毕竟，任天堂是一家娱乐公司。

在扩大游戏人口的旗帜下，任天堂一直致力于游戏业的复兴，即使出现了产业领域扩大的结果，但也绝不偏离“娱乐”这一根基，面对新领域的诱惑主动退居幕后。麦当劳、威斯汀酒店、贝乐思乃至文科省，都从游戏界的外围支援着任天堂的娱乐事业，这样的发展，都只不过是岩田聪巧妙的剧情设计。岩田聪彻底贯彻的，乃是“娱乐原理主义”——这一从山内时代就代代相传的铁律。

坚守“任天堂本色”

将自己的产业限定在“娱乐”上的任天堂，极力维持着人力上的简洁精炼。岩田聪对此给出的理由是：“山内前社长早就说过，任天堂要做的，是在自己最擅长的领域发挥到极致。正因为任天堂懂得取舍，才能以少量的员工对抗世界前列的大厂。如果不把精力专注于自己擅长的领域，绝对是无法与索尼、微软这样的巨头企业竞争的，所以我不会把任天堂的战线拉长。以此为前提，我们就必须把自己做不到的事情交给其他公司，这样的合作方式也在渐渐地发生变化。”

专心于自社最擅长的领域，即 Video Game 这一竞争力核心，核心以外的部分全部借助外力，而即使是在游戏领域里，连游戏机的制造工程都被任天堂排除在核心之外。从 FC 时代起，任天堂便一直委托外部企业制造硬件，因此全社人员能把精力专注于游戏机本体和软件的开发，这种运营方式可谓“选择”与“集中”的教科书。即便如此，任天堂这个公司也有强烈的抑制自身规模庞大的倾向。

NDS 和 Wii 时代，任天堂到达了繁忙的顶峰，全公司像一台全速运转的机器。岩田聪说，当时公司内部对游戏产生的灵感和素材，其数量压倒性地多于公司能够付出的人力。他与宫本茂两人经常敲定一个很不错的方案，却又发现制作小组不够用，这种情况时有发生。

就像岩田聪说的那样，由于人手不足，许多优秀方案都没能实现。那么按常理，任天堂只要放出招聘，大量希望入社的人员必将蜂拥而至，然而从很多年前开始，任天堂的

员工数量就没怎么变动过。根据统计，岩田聪从 2002 年 3 月末接手任天堂的社长职务，包括子公司在内，任天堂的职工数共有 3073 名，而 6 年后的 2008 年 3 月（此时正是 NDS 和 Wii 的事业巅峰期），人数也仅仅增加到 3768 名。反观这六年来任天堂的业绩，营业额高达 3 倍，纯利润也达到 2.4 倍，可谓扩张迅速。这样一对比，1.23 倍的员工增加率实在少得可怜。如果在剔除契约社员和短期工，正式社员的增加率仅有 1.17 倍。

扩大企业规模的方法除了本社招人外，也可以直接合并或收购其他公司。众所周知，任天堂一直持有大量可支配现金，维持着无债经营。2008 年 12 月末，其手持的现金及可立即换取等额现金的有价证券，价值总和超过了一万亿日元。然而虽富可敌国，岩田聪上台后实行的收购，仅仅只有 NBGI 伞下的软件公司 Monolith，收购金额寥寥几亿日元。从投资家的立场上看，这一万亿日元简直可谓堆在仓库里长霉，是令资本利益率的分母变大的累赘物。投资家们眼中的优秀企业，理应是用少量的钱谋取更多的利益，任天堂算是“资本效率差”的靶子。

投资家们认为，任天堂专注于游戏本身的选择是正确的，但毕竟产业规模比往昔大幅扩张，待处理、待完成的工作也越来越多地压在既有员工的肩上，所以任天堂理应用更多地投资壮大自己的游戏产业——持此意见的投资家不在少数。可是，任天堂并没有用丰厚的现金继续收购合并，而是牢牢地捏紧了这笔钱，岩田聪说：“游戏平台是一种高投入高风险的行业，一旦失败，公司将面临灾难性的打击。谁都不能保证下一个平台一定成功，万一失败，两三千亿日元会瞬间化为灰烬，失败一次便很难东山再起。”

事实也确如岩田聪所说，Wii 在发售前订下了“2007 年 3 月末为止在全世界出货 600 万台”的生产计划。随着计划的推行，生产线全力开工，以 25000 日元一台计算，600 万台的价值高达 1500 亿，再算上研发经费，稳稳妥妥地超过 2000 亿——不成功便成仁。

“尽管目标不一样，但走进店里，我会发现我们正与世界上最有钱的公司、世界上首屈一指的家电商进行竞争。在这个意义上，我甚至觉得现在存下的现金还不够用。”岩田聪如此说道。

储蓄现金还有另一个意义，对于没有自己生产线的企业来说，现金还是信誉的保证。IBM、NEC 以及其他的公司之所以在任天堂的严格要求下仍能愉快地维持合作，也是以庞大的现金储备为前提的。所以岩田聪在确保现金储备的前提下，通过大幅增加利益返还来应对投资家们。当然，岩田聪也并非完全不考虑巨额投资，如果资本积累顺利，当储蓄金超过 15000 亿或 20000 亿时，也有可能进行大手笔的收购。然而即使有这样的收购，任天堂也会附加新的条件，该条件才是任天堂厌恶扩大规模的真正理由——“一旦让员工数扩张到 10 倍，便无法维持任天堂的本色。”岩田聪在这里使用了“任天堂本色”一词。

任天堂是一个奇妙的公司，它的企业理念、社训、信条，既没有写在纸面，也没有被谁挂在嘴上，但是在任天堂里工作的每一个人，都具有“任天堂本色”这一抽象的共通认识。这宛如从山内时代延续下来的 DNA，一批又一批地、不间断地传递下去。只要领悟到了任天堂本色，员工就很难再把自己与任天堂割离。这种领悟让任天堂的独有血液愈加浓郁，保证了员工们紧张而舒适的心理环境。如果莽撞无谋地收购，令社内不明白“任天堂本色”的人大大增加，只是徒扰士气。

宫本茂说：“我常常谈起一个话题，那就是20年前在任天堂里工作的成员，现在也基本都保留着。只有极少数老人因为家庭的理由而辞职，大部分人都在，这近乎于奇迹。”员工们即便积蓄充裕，却迷醉于任天堂本身的工作环境。包括宫本茂在内的许多员工都曾被其他企业的人前来挖角，绝大多数人都拒绝了邀请。外界普遍认为任天堂的酬薪丰厚，然而如果从个人收入额来看，并非有外界想象得那么高。2008年9月，英国《金融时报》登载了“每人带来160万美元收益的任天堂”这一报道，盛赞任天堂收益力。该报道称，通过最新的业绩预想和正式员工数，可推算出任天堂人均创造出的价值高达160万美元，凌驾于美国谷歌的62万6000美元、高盛集团的124万美元之上，然而2007年高盛集团的员工平均年薪为66万美元，任天堂仅为9.09万美元，因此可推断任天堂是通过降低员工报酬来获取高额利润。

从该篇分析中，我们大致可以明白，任天堂留住人心依靠的并非酬薪，而是别的某种东西——除了“任天堂本色”这一DNA外别无解释。岩田聪更把守护任天堂的本色看成自己的责任，他说：“假设任天堂变成了一家万事通公司，就会失去任天堂的个性和优点。我认为有棱角才有力量，强大正是基于个性之上的。”

不扩大产业领域，目的是贯彻自己最擅长的“娱乐”核心。高风险性的娱乐业需要庞大的可支配现金，不能随意收购合并，这一切都是为了守护任天堂长年以来的企业本色。任天堂本色到底是什么？何谓任天堂的DNA？没有明文诠释，只有亲自体验过方可明白，很难用语言具体描述。不过，当问及岩田聪“任天堂需要什么样的人才”时，他给出了提示：“独创性且灵活——在某种意义上，这是任天堂的社训。虽然没有记在纸面上，但从山内时代开始，任天堂就一直坚持着它。此外，还要有给人们带去快乐的愿望，即所谓的‘服务精神’。嗯，另外还要有强烈的求知欲。”

以“惊奇”和“喜悦”为食粮

岩田聪曾与《Mother 2》的游戏设计师系井重里谈到1976年，当时还是高二学生的岩田聪用自己的第一台电脑日夜编程，从少年时代就积累了编程经验的岩田，中途加入《Mother 2》的软件开发，将当时走投无路的《Mother 2》拯救出泥潭。两人交情深厚，岩田聪担任社长以后，曾多次拜访系井的工作室。

岩田：我高中时代的数学课同桌是个很有趣的人，我们曾在数学课上一起玩游戏。

系井：他也喜欢电脑吗？

岩田：怎么说呢……他很喜欢我做出来的东西，可以说是我的第一个顾客，User NO.1。

系井：这就好比一个说相声的遇到一个会被自己逗得哈哈大笑的人。

岩田：我认为人就是这样，得不到他人的赏识便无法成就事业。所以高中时代的这个朋友，对我的人生有很大影响。

岩田聪在以上对话中谈到自己的高中生活，进一步引申下去，他认为任天堂的事业动机并没有把赚钱放到第一位，最重要的是什么？被人们所接受。“越是受到更多人喜欢，任天堂就越有成就感，任天堂的意图归根到底是受到顾客的喜爱，让顾客因自己的产品面露笑容”岩田聪说道。

NDS大卖、Wii刚发售的时期，任天堂社内经常讨论“传递微笑”的话题。有趣游戏带来的微笑、父母子女间交流增多带来的微笑、上了年纪的老爷爷依然开朗快活的微笑，不管哪一种微笑，任天堂都希望能由自己亲手带给顾客，如此这般，任天堂自社的员工也能笑容常驻。结果是，任天堂产品销售火爆，买卖双方喜笑颜

开，投资家们也乐得其所，这种微笑连锁正是任天堂的究极任务。连锁的实现让任天堂得以维持经营，进而履行对社会的责任——一切都丝丝入扣。总而言之，谈到任天堂是怎样的一家公司时，岩田聪微笑着说：“（任天堂是）制造笑容的企业。这难道不是娱乐行业的应有姿态吗？”

希望被人们接受，为人们带去笑容，任天堂要达成这样的任务，有两个必备要素：惊奇和喜悦。

任天堂曾经发售过一种太阳能电池的光线枪，令世人惊讶且陶醉其中。Game & Watch、FC，任天堂总是给人们带来前所未见的机器、前所未见的画面，半导体技术成熟后，游戏的画面愈发美丽，可是随着高画质的电视、电脑以及高机能手机的泛滥，人们有点厌倦自己操作画面动起来，游戏业开始衰退下去。在这种艰难环境下让任天堂逢凶化吉的，依然是前所未见的机器和从未玩过的游戏。只有再次带给世人惊喜，方有今天的成功。喊口号总比办实事容易，不断创造惊喜是一件高难度的工作，任天堂要如何应对压力？

岩田聪如此说道：“我们把顾客的惊喜作为至高无上的荣誉，以此为精神食粮。比如说宫本茂先生，无论他多么出色，假如不让他听到顾客对自己产品的反响，我想他是无法进行工作的。因为有反响，所以觉得工作有趣，能够继续下去。”那么，世界级的游戏大师宫本茂是怎么说的呢？

——要不停地让世人拍案称奇，是不是件很累的工作？

宫本：不累的。

——难道就没有灵感枯竭的时候吗？

宫本：其实我每年都这么说过（笑）。

——是不是已经对下一个惊喜的主题胸有成竹了？

宫本：完全没有。其实已经有很多年都漫无头绪地过来了。不过5年后再回首，自己今天实现的东西都是当初完全想不到的，车到山前必有路，我没有为自己担心过。

——也没有压力？

宫本：感到压力只会让自己难熬，我只考虑怎么工作得开心。

从以上访谈得知，在任天堂里工作的，是一群以惊讶和喜悦为食粮而得以成长的人，任天堂同时也以他们创造出的成果存续。任天堂有着诞生惊喜的土壤，那就是不可或缺的丰富资金。

如前文所述，相比员工创造出的价值，任天堂的酬薪并不算高。曾有其他公司开出比任天堂更高的报酬招纳宫本茂，遭到后者的拒绝。让宫本茂决定继续留在任天堂的，是公司给出的高额游戏开发预算，这意为着自己可以用这笔钱为顾客创造出更大的惊喜。宫本茂说：“自己的钱和工作预算是完全分离的，我很早就领会了这一点。我们的开发者经常搞得超出预算（笑），当然社内是对资金的使用认真进行管理的。然而只要有必要，公司还是会批下相应的资金，这让我很有底气。”

任天堂的研究开发经费每年都在增加，在同行中遥遥领先。以 2007 年为例，研究开发经费有 370 亿日元。任天堂的每一位正式员工都有决策投票权，即每人均摊能在工作上使用3500万日元。相比之下，佳能的 1200 万日元只有任天堂的 1/3。在开发研究方面，任天堂对员工非常宽容，不需要经过太多的层层汇报、审批以及社内调整。对此，岩田聪说：“如果宫本先生把工作中的一半时间和精力都花在申请预算上，那么以他现在的年龄，断然无法维持这么高的游戏制作功力。”

到今年的 11 月 16 日，宫本茂过完了 60 整岁的生日。即使已经到了日本的退休年纪，他仍然表现出与实际年龄不相符的年轻外表和内心。2011 和 2012 年，任天堂又给世人带来了 3DS 和 Wii U，传递着更大的惊讶和喜悦。将有限的时间和精力最大化利用到游戏本身的制作上，让工作热情超越对个人利益的执着，更多地去追求精神上的满足，进而把这种欢乐带给世人，是宫本茂乃至任天堂身践力行的哲学——这几乎人人都懂，却又没几个人能做到。从游戏界的同行，扩大到所有以“服务”为宗旨的行业（当然也包括《掌机王SP》），都值得去借鉴、领会。

游戏文化频道

GAME CULTURE CHANNEL

文 koflover　编 胧月

各位读者朋友们大家好，在这辑的“文化频道”里，笔者打算制作有关游戏系统机制的专门内容。对于很多核心玩家来说，游戏体验和游戏系统机制具有同样的吸引力。很多游戏的系统都比较复杂，学习起来需要花费一定的时间和精力，可玩家一旦掌握后就沉浸其中不能自拔，甚至被激发起自行设计游戏的兴趣。这次我们便以最为常见的游戏类型RPG作为讨论对象。

RPG育成系统的构筑剖析

育成要素的构成

笔者在这个栏目中曾经写过《RPG育成要素漫谈》的文章，不过当时那篇文章对于育成要素的探讨不过是浅尝辄止，并没有触及到核心部分。如今笔者整理积累了不少资料，再就此内容进行一个更全面深入的探讨，所以文章题目也就从“漫谈”改成了“剖析”。如果各位读者朋友对这方面内容感兴趣的话，请多提宝贵意见。

剧本、战斗和育成是RPG的三大要素，而育成要素则是重中之重，也是RPG的最大玩点所在。因为在玩家玩RPG的游戏时间中，育成要素所占的比例肯定是最高的，试想一下，如果玩家使用修改工具直接跳过育成部分，游戏所剩下的内容应该就没什么可玩了，至少也不可能再耗费玩家这么长时间了。

▲号称“史上最凶S·RPG”的《魔界战记》，几百小时的游戏时间实在是家常便饭

育成要素的核心部分是“练级”，玩家可以通过战斗或任务来取得经验值，取得足够经验值后可以使角色升级，角色升级后就获得了更强的能力，角色能力变强后才可以推倒大魔王——对于大部分RPG来说，无论游戏内容再千变万化，都离不开这个核心准则。育成过程可以使玩家体验到成长的快感，但育成过程如果只是单纯的练级那是肯定不行的，就像一桌丰盛的宴席如果只有主食，就无法引起众宾客的食欲。宴席除了主食以外需要有各种丰富的菜肴进行搭配，而大作级别的RPG除了练级外也需要其他各种系统元素来赋予玩家新鲜感。单纯靠练级来组成育成要素的RPG，放在10年甚至15年前可能还可以，如今恐怕是没什么人再愿意去玩了。

为了使玩家能在游戏中玩得更加投

入，各个RPG可谓倾其所能，尽可能使自己游戏的育成要素与众不同，这样的话玩家就会愿意在这款游戏中耗费更多的时间，无形之中成为该游戏的铁杆玩家。其实不光是RPG类型的游戏，就连ACT、STG、RTS这些以操作为主的游戏类型，也不同程度地加大了育成要素在游戏中的比重，这也是为了吸引铁杆玩家所采取的手段。育成要素作为RPG的重要标志之一，如今已经在主流游戏中屡见不鲜，使得玩家很难用传统的标准去定义这些游戏的类型了。像《梦幻之星在线》这种动作性很强又有丰富育成要素的游戏，姑且还可以称其为A·RPG；而《异说最终幻想》注重1对1对战的标准FTG模式，难道要叫做“F·RPG”吗?

虽然育成要素在不同游戏中的表现方式不同，但实际上它们还是有共性可循的，我们可以将其分为两大部分。第一部分是构筑元素，英语玩家把它叫作Build，指的是可供玩家自由取舍、分配和组合的育成成果。玩家可以根据自己的个人喜好、策略战术的要求，进行有目的性的构筑，就像一盒零散的积木，既可以搭建起高楼大厦，又可以组合成飞机轮船。玩家在构筑过程中可以享受到充分的自主权。既然一款游戏赋予了玩家足够的自由度，那么一定也会给玩家带来充分的新鲜感，玩家如果想把这款游戏玩精玩透，那就势必要耗费大量的游戏时间。在桌面游戏（Board Game）中，构筑元素被广泛大量使用，这也是桌面游戏能够百玩不厌的重要原因。

第二部分是开拓元素，英语玩家称之为Farm，用我们国内玩家更通俗的话来说就是“刷”，指的是游戏中需要玩家不断去挑战的任务以及从任务中所获得的奖励。所谓的挑战任务其实等同于“闯关”，都需要玩家去不断提高自身技巧来克服关卡本身的难度。但如今的玩家由于拥有太多的游戏选择，愿意单纯闯关的玩家越来越少，所以游戏策划不得不准备一些诱人的奖励来吸引玩家不断去挑战任务。任务奖励其实也是跟育成要素有关，大部分都是用来增强角色的能力强度，与育成要素的宗旨完全一致。如果奖励本身的诱惑力超过了闯关的乐趣，那么玩家就会不断机械重复地去挑战同一任务，这也就是我们所说的“刷”，属于铁杆玩家的极端行为，又或是某些游戏为了延长游戏时间的小伎俩。为了奖励而反复刷任务，从本质上来说就是舍本逐末，这种心态并不利于玩家去享受游戏的乐趣。

在这篇文章中，笔者先来和大家分析一下构筑元素部分，考虑到掌机游戏的覆盖面有限，笔者也会从家用机和电脑平台中选择一些有代表性的游戏作为分析样本。

▲构筑元素与积木一样，都能圆了玩家的工程师之梦。

构筑元素的类型

在桌面游戏中，构筑元素可谓无处不在，就以最简单的扑克牌为例，无论是何种规则，玩家在打牌的时候都离不开“抽牌→选牌→组牌→出牌”这个流程循环。抽牌好比是获得了一盒积木，玩家要通过对这盒积木的观察，判断出大致的构筑目标；而选牌则是根据构筑目标来挑选积木零件，有用的零件就留下，没用的零件就舍弃掉，或者在下一次选牌中使用；组牌就像是拼积木的过程，究竟要拼成什么样子，既要看玩家的个人意愿，又要取决于牌局的要求；出牌则是对构筑成果的检验，如果玩家的构筑合理，那么打出来的牌一定可以胜过对手，否则的话就需要重新审视自己的构筑过程。虽然大部分电子游戏的规则框架与桌面游戏有很大区别，但对于那些具有育成要素的游戏来说，它们的构筑理念与桌面游戏也是基本保持一致。下面，笔者来介绍下游戏中常见的几种构筑元素类型，和大家一起来分析下构筑理念的内涵吧。

属性能力构筑

属性能力是决定角色强弱的最基本参数，在角色升级时就可以增长，从而提升角色的强度。一般来说，HP和防御可以提升角色的抗击打能力，力量和智力可以分别增加角色的物理攻击和魔法攻击所造成的伤害，速度可以使角色在战斗中先手行动，幸运则是与会心一击或道具掉落有关，虽然这些属性能力会根据游戏的不同而有所调整，但大体上都是差不多的。角色升级时提升的属性能力基本上就可以反映出该角色的战斗风格和职业特点，比如侧重HP和防御的话那就是擅长防御的骑士，注重HP、力量和防御的是攻守兼备的战士，注重速度和幸运的一般会是盗贼，智力高的则是法师，等等。

不过有不少游戏尝试着把选择权交给玩家，让玩家可以自己来决定升级时的属性能力增长，从而塑造出自己个性化的角色。许多RPG都采用了这种属性能力构筑系统，早期游戏如《最终幻想Ⅱ》、《暗黑破坏神2》，近期大作有《恶魔之魂》、《上古卷轴5》等等，《超级机器人大战》、《口袋妖怪》等系列中也一直都保留了这个传统。属性能力构筑为游戏的育成要素注入了一剂强心针，玩家不再是为了练级而练级，而是可以让心爱的角色按照自己的意愿去成长。在《FFⅡ》中，游戏中的角色虽然有既定的能力成长倾向，但成长方向是由玩家自己决定的，玩家不但可以把他们塑造成为战士、法师、骑士或是射手，而且可以从8种武器（包括徒手格斗和盾牌）中选择1种来提升武器熟练度，或是从20余种不同的魔法中选出适合自己的魔法进行重点修炼。即便同为冲锋陷阵的战士，徒手格斗、剑盾合一以及“二刀流”的战斗方式都是截然不同的；如果同为吟唱魔法的法师，擅长回复治疗、擅长元素攻击和擅长能力强化的战斗风格也是各具特色。《FFⅡ》作为一款在1988年推出的游戏，在育成要素方面能有如此建树可是非常难得的，它所提出的属性能力构筑理念，对玩家以及后来的游戏策划具有重要的启蒙意义。

▲开拓构筑理念的《最终幻想Ⅱ》如今登陆了iOS平台。

在各类构筑元素中，属性能力构筑应该算是最开放、最自由的构筑方式，但它同时也带来了一系列问题。首先我们要注意到，角色各项属性能力的价值并不是对等的，但玩家在属性能力构筑的过程中却往往都是进行等量分配，这就会带来严重的平衡性问题。其次，玩家在进行构筑时并不能真正做到随心所欲，反而会受到各种规则束缚。根据木桶效应的原理，玩家必须要保证每一项能力都达到足够的水准，如果存在严重的能力畸形，比如力量过高但防御差速度慢，那就有可能影响到正常的游戏进程。最后，属性能力构筑与其说是构筑，倒不如说是计算，玩家若想使角色的能力达到顶峰，就必须研究游戏中的计算公式，换算出每项属性能力的“汇率”以及需求临界值，才能得出一个最理想、最科学的构筑方案。“最理想最科学”的结果与“最开放最自由”的目标实在相差甚远，属性能力构筑原本是为了提升育成要素的新鲜感，结果却束缚了玩家的思想和行为，迫使玩家投入到枯燥无味的计算当中，这用败笔来形容也毫不过分。

相信绝大多数游戏策划的初衷都不是让玩家把游戏当成一项数学作业，他们恐怕没有想到，有这么多玩家会对“角色能力最大化”的育成目标如此执著，甚至在计算过程中耗费的精力要比玩游戏本身还要多。但既然属性能力构筑系统本身存在如此严重的问题，必须要做出重大调整才行。《暗黑破坏神3》就彻底取消了1代和2

代的属性能力构筑传统，重新回到了“升级增长固定能力值”的原点；《上古卷轴5》则是把属性能力项目数量大幅度精简，尽量避免因“汇率换算”产生的种种问题，这两种显然都是消极处理的无奈之举。“《口袋妖怪》系列”则是采用了“种族值+努力值”的概念，种族值决定着升级增长的属性能力，而可供构筑的部分则取决于努力值。《口袋妖怪》这样做的结果就是既缩小了平衡性问题的危害，又限制了玩家的构筑自由，似乎也不是什么理想的解决方案。

属性能力构筑既有它开放自由的魅力所在，也有目前看来有些无可救药的缺点，我们要有一个全面的认识。希望未来有哪位天才游戏策划，能够拿出完美的解决方案吧。

▲《上古卷轴5》的构筑元素既简洁又不失深度

技能天赋构筑

技能天赋构筑系统可以说是RPG系统的重要组成部分，并且在非RPG类型的游戏中也被广泛应用，这说明它得到了玩家的普遍认可与好评。它如同能点石成金的迈达斯之手一般，不但能使知名大作上升到神作级别，也可以使不少名不见经传的小众游戏得到更多玩家的认可，拥有不可思议的神奇魅力。在玩家对收集要素逐渐失去兴趣的情况下，育成要素依然能永葆青春，这与技能天赋构筑的魅力是分不开的。

技能天赋构筑系统是一个庞大而复杂的体系，它可以分为主动技能和被动技能这两大部分。主动技能需要玩家手动使用，比如各类攻击招式和魔法，以及那些需要手动开关或切换的状态效果。在回合制的战斗规则中，主动技能可以增加游戏的策略性，因为玩家每次行动都只能选择一个主动技能来使用，需要玩家根据战局做出正确判断；而在即时制的战斗中，主动技能是用来体现游戏的操作性，因为玩家可以在短时间内把所有主动技能都用一遍，技能的使用时机、顺序以及冷却时间的处理则成为了评判玩家操作水平的重要标准。而被动技能部分则是指那些不需要玩家使用就能永久生效、或是在特定条件下才会生效的技能，在很多游戏中都被称作天赋（但某些主动技能也被归入天赋范畴）。一般情况下，被动技能的效果要比主动技能弱一些，这是由被动技能的“被动”性质所决定的。

技能天赋构筑之所以如此充满魅力，是因为它彻底盘活了整个构筑系统，使玩家可以更好地掌握和修改角色的战斗风格。与属性能力构筑相比，技能天赋构筑虽然没有足够的自由度，但构筑方式更为丰富合理，不容易出现重大的平衡性问题；每个技能天赋的效果都有翔实的文字

►即便玩家没有在玩游戏，只要通过技能天赋模拟器，一样可以体验到构筑的快乐

说明和图标，比枯燥的数字生动许多，玩家在取舍过程中能够一目了然，不需要进行太多复杂的计算。很多具有技能天赋构筑系统的游戏一旦流行开来后，技能天赋的构筑方案就成了玩家群体中的热门讨论话题，比如《口袋妖怪》中如何为PM配招，《魔兽世界》等网络游戏中的天赋加点等等。许多玩家花在讨论和研究上的时间甚至要比游戏时间还要长得多，而且这种讨论和研究的过程是非常快乐的，一点不像计算属性能力时那么枯燥无味。

虽然技能天赋构筑系统的目的都是为了增加游戏的自由度和可玩性，但在不同游戏中它的表现方式和规则体系也有很大区别，给玩家带来的感受当然也是截然不同的。目前游戏中所使用到的类型有技能池、技能树和技能盘这三大类，下面我们就来逐个分析下吧。

1、技能池（Skill Pool）

技能池的概念是将技能全部放在一个“大池子”中供玩家自由挑选，一个角色同时能够掌握的技能数量要远远低于技能池中的技能数量。虽然角色可掌握技能数量的减少会导致战斗力的下降，但因为引入了构筑元素，游戏的可玩性反倒有所提升。最典型的例子就是《口袋妖怪》中的配招，玩家从PM可习得的几十个技能中选出4个就完成了整个构筑过程，为PM配招是每一位口袋玩家都要学习掌握的内容。

当然，《口袋妖怪》的技能池系统看起来并不是那么科学，因为技能池中的各个技能的性能有强有弱，价值并不均等，都占用一个技能栏位的话实在不公平。玩家只会从效果最强的技能中选出4个来构筑，而许多有特色亮点但价值不足的技能只好沦为鸡肋。《口袋妖怪》存在这样的问题或许情有可原，毕竟这个系统从初代也就是1996年就已经确立了。但这个问题在如今的游戏中也同样存在，比如《暗黑破坏神3》就是如此，表面看来从20多个主动技能中选出6个的规则体系蕴含了数万种变化，但由于各个技能的价值并不均等，实际可行的构筑方案可远远没有这么丰富。

显而易见，技能池系统的这个问题是

▲玩家对《暗黑破坏神3》的技能池系统褒贬不一

因为技能价值不等而造成的，但想保证所有技能的平衡实在是太困难了，况且各个技能之间有强有弱也未必是件坏事，所以要解决这个问题，不妨从技能栏入手，改变“一个萝卜一个坑”的局面，使技能的价值和技能栏相吻合。《梦幻之星 携带版2》采取的方案是让高级技能占用更多的技能栏，使低级技能得到补偿；《异说最终幻想》则是把每个技能的价值都换算成技能点数，玩家所选技能的技能点数总和不能超过角色的技能点数上限。两种方法在本质上是相同的，前者直观但不够精确，后者精确但略显繁琐，不过都有长足的进步。而在笔者所接触到的游戏中，技能池系统设计最精彩的还要属《激战2》（Guild War 2），它把每个角色的所有可习得技能按照类型分为武器技能、治疗技能、泛用技能和精英技能这四大类，每种类型的技能都对应各自的技能池，相互不会影响。《激战2》的游戏策划对技能池系统下了很大一番功夫去研究，虽然无法做到尽善尽美，但这个系统看起来已经是非常合理了。

2、技能树（Skill Tree）

技能树系统是将角色所拥有的技能分布在树状图中，并按照性能强弱进行排序。低级技能处于技能树底端，作为学习高级技能的前提条件；而高级技能则处于技能树上层，玩家必须学会足够的低级技能时，才能将此高级技能解锁。一个角色往往会拥有多个技能树，每个技能树都拥有大量诱人却昂贵的高级技能，但玩家想把它们都收入囊中显然是不可能的。技能树系统在美式游戏中可谓司空见惯，而采用该系统的日式游戏倒

▲《激战2》的职业设计和技能池系统在目前游戏中可列入最为先进的行列。

一来玩家剩余的技能点数就非常有限，只能随便学几个无关痛痒的低级技能了事，根本没有什么自由发挥的空间。《暗黑破坏神2》、《英雄联盟》以及5.0版本之前的《魔兽世界》等游戏都采用了技能树系统，表面看来技能树的变化非常丰富，但实际上所有玩家无不是以“习得终极技能”为构筑目的，

不是特别多；相反在日式游戏中常见的技能池系统，到了美式游戏中就没有那么常见，这也算是日美游戏文化差异的一种反映吧。

技能树的图表不一定像是参天大树，可能是正三角或倒三角的金字塔型，可能是一字排列的卷轴型，也有可能是从内向外发散的圆盘型。但对于玩家来说，技能树的图表形状并不重要，重要的是要看明白各个技能之前错综复杂的枝叶关系。技能树系统的最大优点是为每个技能都进行了细致的价值定位，这是技能池系统永远都做不到的。习得高级技能必然要付出很大的代价，而某些有特点的低级技能也可以被设定为特定高级技能的前提技能，从而凸显它的特殊价值。强调高级技能和低级技能之间的关联，是技能树系统的最大特点。

虽然技能树系统对技能的价值衡量有很大帮助，但它同样也存在一个重大的问题，这就是自由度不够。由于性能强大的终极技能一定会在技能树的最末端，所以玩家不得不耗费大量技能点数将其解锁，这样

可行的构筑方案实在是屈指可数。暴雪公司显然意识到了这个问题的严重性，所以在《暗黑破坏神3》和《魔兽世界》5.0版本中全面推翻了前作的技能树系统，重新回到了简单朴素的技能池系统中。

其实技能树系统本身并不是不可取，之所以出现这个问题只是因为技能点数太少，使得玩家学完一个技能树的终极技能后就没什么事可做了。《时空裂痕》（Rift）这款游戏就很好地解决了这个问题，游戏中为每个角色（职业）提供了8种技能树，玩家可以从中选择3种技能树并学习相关技能，而且所拥有的技能点数足够解锁其中1种终极技能和其余两种技能树的大部分高级技能，仅仅是技能树的变化就有P（8,3）=336种，玩家再也不用担心自己的自由受到限制了。其实该系统的本质类似于一个8选3的技能池系统，只不过此时玩家筛选的不是技能而是技能树，选定后再去处理技能树中的各个技能就可以了。

3、技能盘（Skill Grid）

▲技能树系统在《文明5》中也同样存在，只不过在这里叫做“科技树”。

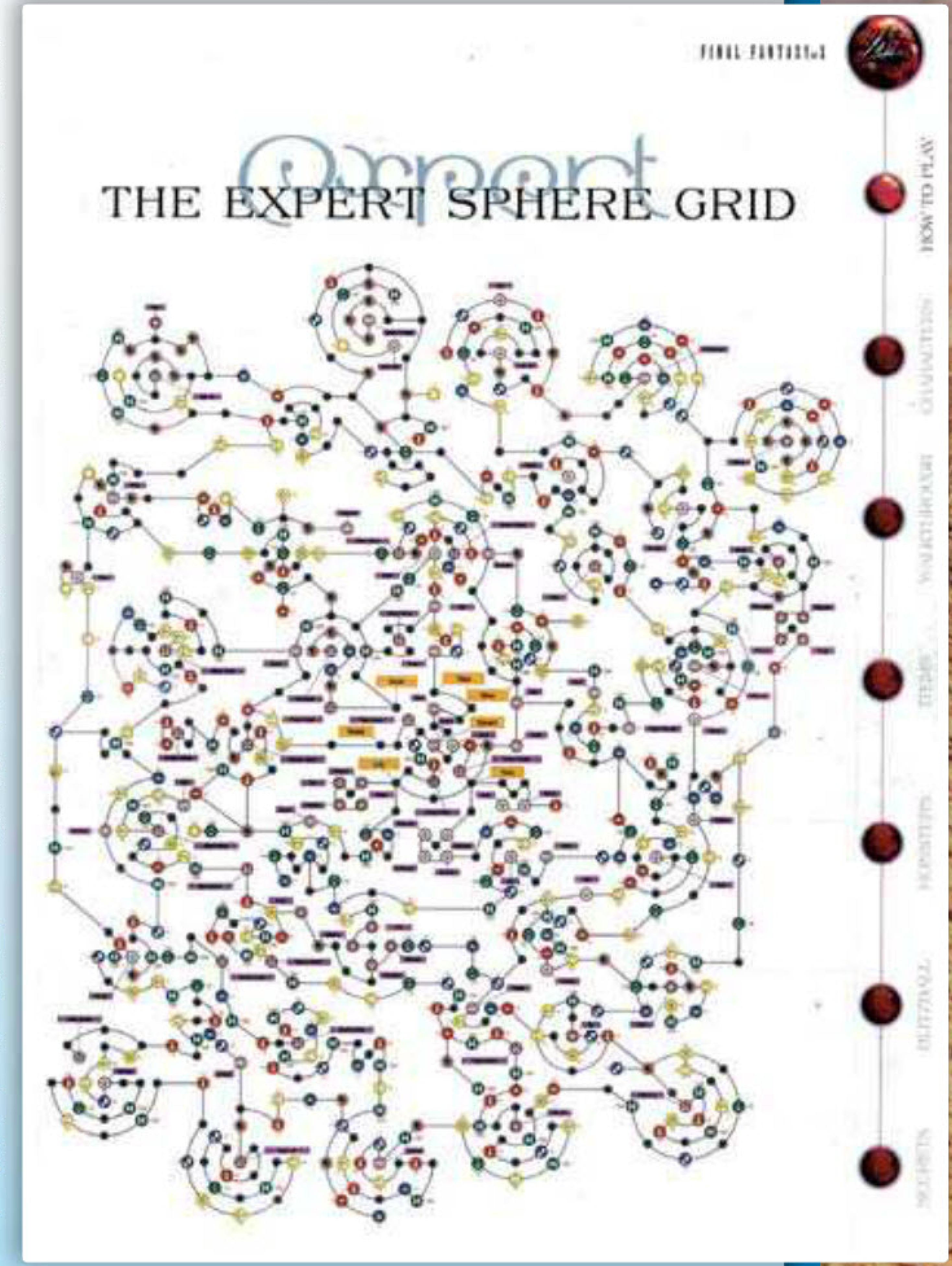
技能盘系统指的是把游戏中的所有技能都放置在一个大棋盘中，无论玩家选择哪个角色（职业）都会使用同样的棋盘，只是角色的不同决定在棋盘上的起点位置而已。每当玩

▶《时空裂痕》的技能树系统可谓同类游戏的典范。

家在游戏中满足升级条件，就可以在技能盘中按照行进路线来前进。当玩家到达技能所在的位置时便可学会该技能，玩家所选择的行进路线实际上就是构筑的过程，它决定着玩家在沿途中所学会的所有技能。

相比起技能池和技能树系统来说，技能盘相对比较罕见，就连系统一向复杂的美式游戏，也没胆量去进行尝试。虽然技能盘的结构看上去极其复杂，甚至可能会使有密集恐惧症的玩家反感，但就构筑本身来说，技能盘系统其实并没有想象中那么深奥。因为技能盘中的行进路线并不算特别曲折，只是有一些分歧的岔路而已，岔路的数量基本上决定着构筑的变化。从本质上来说，技能盘就相当于起点和终点都不固定的技能树，玩家在技能盘中的选择空间要更大一些。

虽然技能盘系统在构筑元素方面并没有特别独到的建树，但由于玩家无法在游戏中鸟瞰技能盘全图，在技能盘中迈出的每一步都充满着未知与惊喜，这种神秘感能够激发玩家的探索欲望，这是技能池和技能树系统都做不到的。虽然这个系统看起来噱头成分更大一些，但只要能调动起玩家的积极性，



▲《最终幻想Ⅹ》的晶球盘至今仍被玩家所津津乐道。

那就值得去肯定。近期即将推出的新游戏《流亡黯道》（Path of Exile）中的技能盘造型类似于《最终幻想Ⅹ》中的晶球盘，而复杂程度更是有过之而无不及，整个技能盘看上去像是一张密密麻麻的蜘蛛网。

▶复杂的技能盘构造是《流亡黯道》的最大亮点。

武器装备构筑

武器装备构筑系统其实就是角色的装备搭配，简单的游戏可能只会将装备分为武器和防具这两项，而复杂的游戏会把装备详细分成主手武器、副手武器、头盔、胸甲、腿甲、护手、鞋子以及饰品等诸多类型，并且在装备中加入插槽，供玩家去镶嵌宝石。而武器部分又会分为剑、斧、锤、枪、弓等多种类型，恨不得把十八般兵器一网打尽。虽然武器装备构筑表面看起来很有趣，玩家需要像日常着装打扮那样去分析比较各项装备，但在大多数游戏中，这个构筑过程既没有策略性，也没有什么自由发挥空间。高级装备往往都能无条件淘汰低级装备，玩家在选择时只需要看看整套装备的属性能力是否提升就可以了，如果涉及到成套装备（提供额外能力加成）或镶嵌宝石的情况，也只是多了个计算比较的过程。

其实武器装备构筑系统可以算是技能天赋构筑系统的补充，因为武器装备提供的所有能力加成都可以靠被动技能来取代，而武器本身的攻击招式与角色的主动技能也没有本质的区别，构筑武器和构筑技能天赋实际上是一样的。许多游戏之所以没有在武器

▲《梦幻之星携带版2》中可以为主手和副手配备不同的武器。

装备构筑方面多下工夫，是因为游戏本身的技能天赋构筑系统已经足够了，没必要再去节外生枝，毕竟游戏不一定是越复杂就越好玩。不过也有一些游戏出于自己的需要，在武器装备构筑系统方面有一些独到的设计，我们选一些有代表性的例子来分析下吧。

1、装备重铸

装备重铸的目的主要是解决装备属性能力溢出的问题。在不具有装备重铸系统的游戏中，当玩家得到一套顶级装备后可能会发现某些属性能力有些过剩（速度能力溢出是最为常见的现象），但某些属性能力看起来还有点不够用（比如命中能力），为了将角色整体属性进一步优化，只好忍痛把其中一件顶级装备换掉了。而拥有了装备重铸系统

后，玩家可以将某项装备属性的百分比数值转换为自己想要的属性，这样就可以轻松解决属性能力畸形的问题，减少了更换装备的麻烦。当然，重铸过的装备还是可以进行复原，或者是再次重铸为其他属性，玩家可以任意进行调整。装备重铸系统说白了就是属性能力构筑系统的变种，虽然看起来平淡无奇，但的确能解决不少问题。

▲装备组合系统是《怪物猎人》构筑系统的核心部分。

2、装备组合

装备组合系统主要强调不同装备之间的搭配组合，它并不是鼓励玩家将一套装备凑齐从而获得套装的属性加成，而是让玩家像构筑技能天赋那样对每一件装备进行仔细的比较和取舍。“《怪物猎人》系列”堪称这方面的佼佼者，它的装备组合系统要比一般游戏显得更为复杂，这可能也是因为游戏本身不具有技能天赋构筑系统的原因。角色包括武器和饰品在内一共有7件，这些装备除了提供攻防属性加成外，还各自拥有多项技能值属性，一般都是以“正技能值+负技能值”的形式出现的。当玩家通过装备组合把其中某项正技能值提升到指定水准后，就可以获得一个强大的被动技能；如果继续提升这项正技能值到更高的定值水准，那么被动技能的效果也会更加强大；但玩家在提升正技能值的同时也会使负技能值增长，如果负技能值太高的话也会出现一个负面效果。一般来说，同系列的整套装备可以提供稳定的正负技能值来源，这就意味着角色在享受被动技能的同时也要承受负面效果的影响，可谓有得必有失。不过，玩家可以通过组合不同系列的散件装备来避免负技能值的增长，或者通过镶嵌珠子来获得额外的正技能值来源，这样就能做到扬长避短了。

3、装备融合

装备融合系统是一种独特的构筑理念，它将玩家已经用不着的低级装备作为融合素材，通过指定的融合规则来融合出更高级的装备，在大多数游戏中，装备融合过程都是不可逆的。某些游戏虽然不能直接进行装备融合，但可以通过先将低级装备分解为素材，再用素材融合成高级装备的手段来实现这一过程，原理实际上都一样。在装备融合系统中，玩家扮演的不再是拼积木盖高楼的工程师，而是研究各种合成配方的炼金术士，正由于这种独特的体验，许多游戏干脆就把这个系统作为卖点来招揽玩家。

其实装备融合系统从本质上来说算是一种噱头，毕竟玩家在游戏中可以通过商店购买、怪物掉落、任务奖励等途径获得高级装备，并不是非要靠装备融合才行。将低级装备转化为融合素材，看似是“废物利用”，实际上反倒增加了玩家在游戏中的负担，有这种整理素材和研究配方的时间，已经足够玩家通过其他途径来获得高级装备了。当然，在装备融合表还未公开的情况下，自行摸索装备融合的规则，应该会带来一些探索方面的乐趣。

►装备融合系统是《DotA》能够从《War3》的众多地图中脱颖而出的重要原因。

团队成员构筑

团队成员构筑是整个构筑元素的最后一环，当玩家完成了与角色本身有关的所有构筑元素，也就是以上三项内容后，就要开始考虑如何去构筑团队成员，也就是我们俗称的“组队”了。团队成员构筑系统是由RPG的职业系统衍生而来的，当游戏中的职业数量超过了团队成员的数量时，玩家就必须对某些职业进行取舍，从而展开了团队成员的构筑过程。某些游戏只能允许玩家同时控制一名角色，但不同玩家之间可以通过网络功能来组成一支团队，这同样包含有团队成员构筑的成分在内。

随着职业系统的不断发展，团队成员构筑的乐趣也在不断提升。比如在以转职系统为卖点的《最终幻想Ⅲ》和《最终幻想Ⅴ》这两款游戏中，玩家都需要从20多种职业中为团队的4名成员配备职业，并且允许职业重复，从中可以发掘出许多有趣的战术和玩法，玩家如果能够正确组队并合理运用战术，可以大大提高攻关的效率。而在“《口袋妖怪》系列”中虽然没有所谓的职业概念，但每只PM其实都可以视为一个独立的职业，从数百只PM中挑选出6只来组队，很考验玩家的头脑和战术素养。不过《口袋妖怪》的核心在于对战而不是攻关，所以组队的侧重点也会有所改变。无论是在《最终幻想》中的PVE（指人机对战）环境，还是在《口袋妖怪》中的PVP（指玩家对战）体系，组队都包含有两个共同目的：一是提高团队战斗力，二是带来新鲜的战术。

如今，团队成员构筑系统已经是RPG中不可或缺的重要环节，游戏策划人员并不需要再去专门进行设计规则，只要把可供构筑的素材准备好，也就是把每个角色或职业处理到位就可以了。与技能天赋构筑系统不同的是，尽管组队过程中会产生大量无效的组合方案（比如队伍中没有治疗角色等等），但剔除这些无效的组合方案本身就是战术策略的一部分，并不会有玩家因为组建了一支乌合之众就去抱怨游戏的平衡性问题。

▶《超级大战争DS》独特的指挥官切换系统曾名噪一时

▲《口袋妖怪》庞大的PM基数为组队乐趣提供了充足的保证。

有关构筑元素的分析我们到此完毕，其实构筑元素之所以吸引人，主要还是来自于排列组合这个数学模型所产生的千变万化。要设计出一个完整的构筑系统说起来不算很复杂，但构筑系统所蕴含的内容却深不可测。在下辑的文章中，我们来谈一谈RPG育成要素的另一组成部分，也就是开拓元素，希望各位读者朋友能够喜欢。

本作在未发售前就保持着相当高的曝光度，TGS放出的试玩版也让人看到了其高品质。以漫画交代流程的风格跟以前PSV上的《重力眩晕世界》比较接近，效果也还不错。不过大部分玩家在游戏发售前都在猜测，以射击为主要元素的本作到底有多少可玩性。现在我们就来看一下吧。

文 白菜　美编 Juxi

ACT	动作·射击	3DS
终极军团		
エクストルーパーズ		
Capcom	日版	2012年11月22日
1～6人	6279日元	对应扩张右滑杆

攻略透解

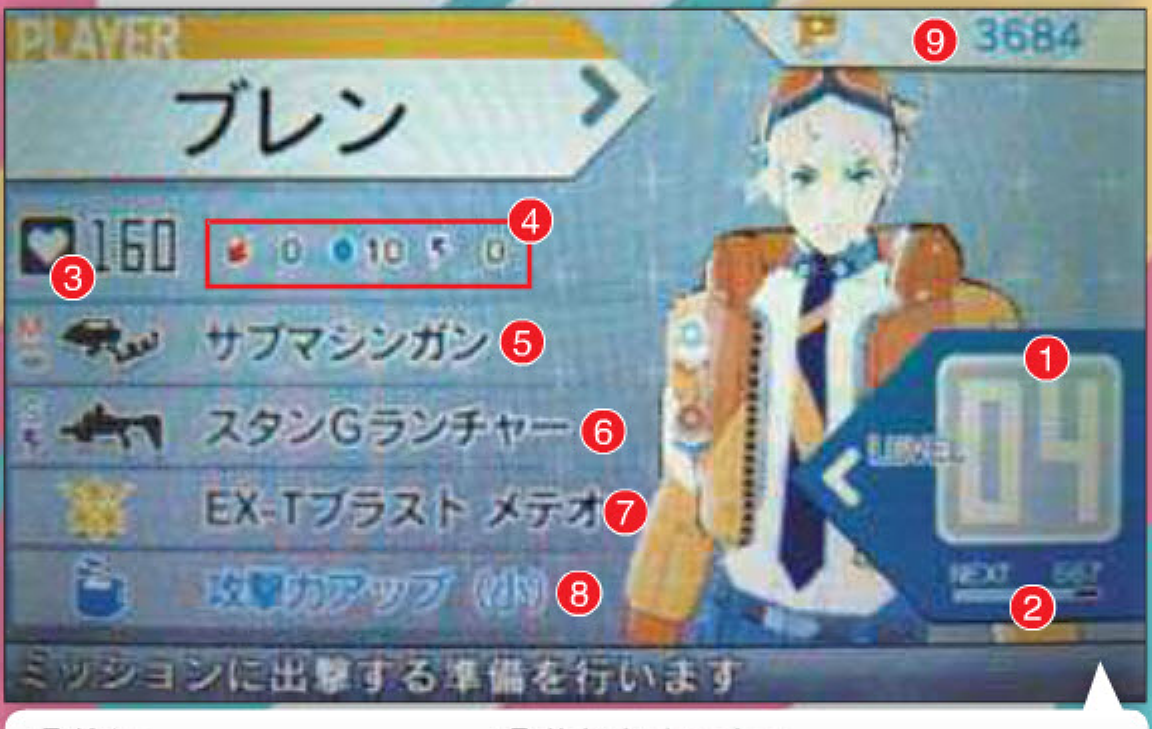
系统介绍

基本操作

按键	效果	
	战斗	基地
左滑杆	移动	
扩张右滑杆	调整视角/锁定切换	调整视角
十字键		

按键	效果	
A	近身攻击/特殊行动	对话/调查
B	防御	快进对话
B键+滑杆	回避	–
B键按住+滑杆	喷射移动	跑动
双击B键+滑杆		–
X	副武器攻击	调出状态界面
Y	主武器攻击	–
L	视角复位/锁定切换	视角复位
L键+十字键	个人Pose	–
R	锁定/解除锁定	–
扩张ZL键	EX–T Resonance	–
扩张ZR键	EX–T Blust	–
扩张ZR键+X	–	邮件
扩张ZR键+A	–	同伴列表
扩张ZR键+B	–	数据库
Select	调出系统菜单	
Start		
下屏	地图扩大缩小/EX–T Blust/EX–T Resonance	邮件/同伴列表/数据库

状态界面



①等级
②升级所需经验值
③当前总体力值
④属性耐性
⑤装备中的主武器
⑥装备中的副武器
⑦装备中的EX–T Blust
⑧发动中的料理效果
⑨当前持有点数/挑战奖章

重点要素详解

等级

完成任务后获得经验值可以升级，同伴LV10为满级，玩家LV20为满级。等级提升后，体力最大值增加，各种特别EX–T行动也会陆续解锁，详细见下文。

属性

副武器有属性设置，装甲上有属性耐性。属性共分为炎、冰与雷三种，按照冰＞炎＞雷＞冰的属性进行克制。以有利的属性攻击对手，即可造成大伤害，相反以不利属性进行攻击，伤害则会减少。三种属性还会引发各自的异常状态。

炎上：对目标造成持续伤害的同时，间隔一定时间让角色强制硬直一次（喷射移动中不受此限制）。当角色陷入炎上状态时，不断进行回避可以快速消除该状态。

冻结：套上雪人头，速度降低，无法做出除移动外的任何行动。当角色陷冻结状态时，连打B键可以快速消除该状态。

麻痹：全身麻痹，强制站立，无法行动。麻痹状态中再次受到雷属性攻击均被吹飞且无法受身。当角色陷感电状态时，连打B键可以快速消除该状态。

持有点数和挑战奖章

相当于游戏中的金钱和特殊货币。完成任务后可以获得点数，完成任务中的挑战规则后可以获得挑战奖章（チャレンジメダル）。点数可以在咖啡店、开发室使用，挑战奖章在开发室的メタル交换所使用，详细见后文。

基地环境

①当前所在区域
②当前目的
③未读邮件提示

①当前所在地点
②地图
③邮件
④同伴列表
⑤数据库

重点要素详解

剧情推进

在基地内寻找头上有红色感叹号图标的关键人物，与其交谈就能推进剧情。关键人物的位置会表示在下屏的地图上。另外头上有省略号图标的人物，与其对话能够触发支线剧情，完成后会获得各种各样的礼物。

基地设施

W.I.Z

位于每个基地大厅中央的巨大美少女AI，调查后可以打开三个选项（通关后增加一个）。

VRロビ–：完成自由VR任务的地方。可选择的VR任务跟随故事进行会逐渐增加，而任务也可以重复挑战。进入该选项后，要再次选择“オフラインVRロビ–”、“通信协力VRロビ–”或“通信对战VRロビ–”进入。

オフラインVRロビ–	也就是所谓的单机任务。在这里可以自由选择出击的搭档，完成VR任务。可选择的搭档必须是已经获得人物情报的角色。利用VRカフェ也可以获得料理效果。红色标识的任务为上级任务，难度比较高，要量力而行。
通信协力VRロビ–	多人联机任务。操控角色可以自由选择，并且对应救助系统和EX–T Resonance（后文详解）。该模式下的任务与单机任务是相同的。
通信对战VRロビ–	多人对战任务。2～6人的玩家分成两队进行对战，可选择的任务大致分为“生存战”与“插旗战”。生存战的目的是在限制时间内尽量多击破对方队伍的玩家；插旗战中获得旗帜后每秒能得到1点旗帜点数，因此目的就是在限定时间内尽量长时间确保旗帜。

ギャラリ−：可以鉴赏游戏中已经获得的剧情和音乐。

シ−クレット コ−ド：也就是所谓的密码。输入之后能够获得服装、武器设计图和料理。目前所知密码将收录在本辑的“火热秘技”中。

ミッションログ：通关后追加的选项，可以重复体验故事模式中所有的任务，并且所有任务都追加新的挑战规则。

基地入口

流程中后期开放，可以在三个基地间自由移动。

开发室

地图上的黄色图标处。与柜台前的男性对话，可以进行武器的开发、改造、装甲改造和道具贩卖。

武器开发：获得武器的设计图后，即可在此进行开发，需要消耗一定的点数。

武器改造：改造需要消耗点数与素材。武器的使用熟练度分为未使用、铜牌、银牌和金牌四阶段（可以在装备界面查看）。当熟练度达到银牌后即可解除改造限制。而全部改造完成后，该武器的熟练度则上升为金牌。另外通关后可以进行限界突破改造，成功改造的武器熟练度图标将变为更进一步的金色，能力也是飞跃般地提升。

ア−マ−改造：也就是装甲改造，消耗点数和素材，提升装甲的属性防御力。每种属性有三阶段提升，从第二阶段开始，就能提高该属性带来的异常状态抗性。

マテリアル卖却：贩卖素材换取点数。如果确认有不需要的素材可以用来换点数，不过建议在故事模式流程中，还是只贩卖“金块”这种专门的换点数素材。

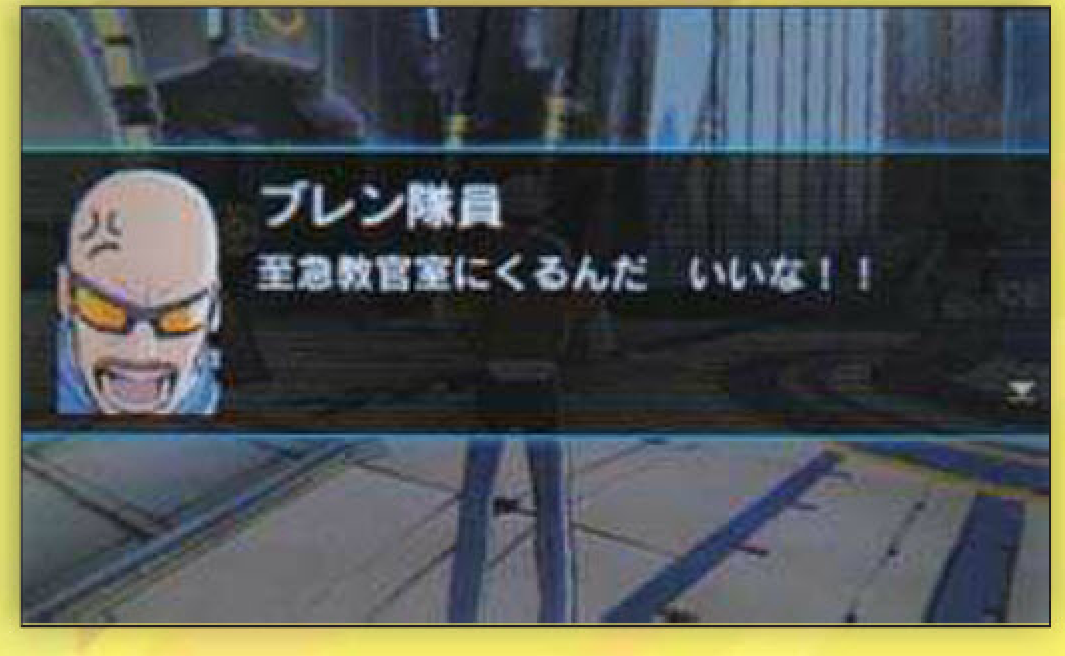
另外在达成任务中的挑战规则后完成任务，就可以获得挑战奖章。挑战奖章可以在开发室里左侧的メダル交换所用来交换道具。

咖啡店

地图上的蓝色咖啡图标处。先驱者基地是咖啡店，而其他基地则是自贩机。在咖啡店消耗点数可以进行饮食，让该角色在下次任务中能力得到提升。在挑战棘手的任务前，可以到这里来强化一下。饮食的效果是从括号中随机抽选的，例如（小～大）这样的表示方式，就是从小、中、大的效果中随机抽选一项，而且不管并排几个种类的效果，也只能发挥其中的一项。如果对当前效果不满意，可以重新饮食覆盖，不过每次任务前的饮食最大限度为3次。

讲义室与教官室

地图上的红色与蓝色图标处。没有什么特别的用处，一般是发展剧情时才会前往的地方。



下屏功能

邮件

下分“アドバンス通信”、“仲间”、“ミッションリクエスト”和“その他”四个选项。

アドバンス通信：可以看成是概述故事情节的邮件，就像电子杂志一样。

仲间：有关故事推进的，从同伴处发来的邮件。

ミッションリクエスト：同伴邀约一同执行VR任务的邮件。

その他：追加下载任务或是密码获得道具的通知。获得全武器，完成全任务等成就系通知也在这里。

同伴列表

点击下屏的同伴列表图标，就可以查看游戏进程中获得的同伴能力介绍。该列表中的名单代表目前可以共同执行VR任务的同伴，同时也是多人任务时可以让玩家改变形象的角色。

数据库

点击下屏的数据库图标，可以查看世界观情报、人物情报、武器情报、敌情报和操作心得。其中比较重要的是敌情报中的掉落素材和属性，确认之后便于收集素材，以及选择相克的武器更加高效地执行任务。

任务战斗

①体力槽 ④玩家操纵角色 ⑦任务进行时间
②T–ENG槽 ⑤锁定敌人的体力槽 ⑧主武器
③同伴状态 ⑥锁定光标 ⑨副武器 ⑩得分与连击数

①当前任务
②地图
③地图扩大/缩小
④EX–T Blust
⑤EX–T Resonance

重点要素详解

体力槽

受到伤害将会减少，全部清空后进入气绝状态。进入气绝状态后，单人模式下自动强制归还，并从安全的地点重新出现。多人模式下可以在限定时间内等待队友的救助，也可以自行按下A键强制归还。故事模式下强制归还次数根据任务而定，联机模式下三人总共强制归还次数为两次，强制归还残余次数为0时，体力槽再次耗尽则视为GAME OVER。体力槽可以通过回收攻击敌人掉落的黄色能量块“T–ENG”进行回复。

救助

多人模式下当同伴进入气绝状态后，可以对其进行救助。救助方法为来到同伴身边，按下A键。此时画面上会出现救助进度条并进行增长，在限定时间内使其增长完毕即完成救助，被救助的同伴将以一半的体力重新开始战斗。注意进行救助的期间，救助角色也处于无防备状态，感觉到危险的时候可以暂且中止救助并进行回避。救助再开时可以接续之前救助的进度，不过等待救助的时间是有限的，如果是在情势紧张的BOSS战下，等待救助的玩家不妨选择强制归还，以免因为救助自己而让同伴陷入被BOSS紧逼的状况之中。

T–ENG槽

T–ENG槽同样是通过回收攻击敌人掉落的黄色能量块“T–ENG”进行回复。当T–ENG槽蓄满后，上屏的五星会开始闪耀，此时可以通过点击下屏的黄色EX–T Blust图标来使用EX–T Blust（必杀技）。

联机模式下或通关之后的VR任务中，当T–ENG槽蓄满后，继续回收一定的T–ENG则可以让五星闪耀出蓝色的光辉并突破至第六颗的限界。此时点击下屏多出蓝色的EX–T Resonance图标，发动角色将会在场上生成一个蓝色的光圈。当所有同伴进入该光圈范围内并点击EX–T Resonance图标后，将会发动威力远超EX–T Blust的EX–T Resonance（协力必杀技）。但要注意，生成蓝色光圈时该玩家无法行动，遇到危险时可以再次按下图标一时取消光圈并进行防御或回避。另外使用EX–T Resonance时，后加入蓝色光圈的角色不需要蓄满T–ENG槽也能发动EX–T Resonance，但发动之后将会强制清空所有角色的T–ENG槽。

EX–T Blust

俗称必杀技。EX–T Blust也分为好几种，以下说明区别。

EX–T Blust メテオ：初期即可使用的扩散型扇形攻击。子弹从枪口如同陨石般发散出去，按照命中的数量计算攻击力，因此对于大型敌人非常有效，反之面对小型敌人极端情况下甚至有无法命中的可能性。

EX–T Blust ヴォルカ：升到LV5后可以习得的必杀技。属于前方范围集中型，命中有很高的伤害，但发动耗费时间较长，如果敌人在发射时大幅度移动，则很有可能打偏。基本上对付BOSS和重装步兵专用的必杀技。

EX–T Blust ヴァン：升到LV9后可以习得的必杀技。属于周边防护罩型，威力一般，距离很近，但发动速度非常快，属于周边清场型的必杀技。

主/副武器

主武器特征是弹数多，装弹快，但威力比较低。副武器的特征是弹数少，装弹慢，但威力高，范围大，且附带属性。可以简单地将主武器理解为泛用武器，副武器理解为个性武器。主武器分为机枪和镭射两种类型，分别对人类和AK有特效，但对大型AK和VS这种硬质的敌人则效果不大；副武器带有属性，且对大型AK和VS效果较好。

近身攻击

靠近敌人后近身攻击是一个不错的选择。近身攻击的威力虽然不高，但靠近中小型敌人时，普通攻击可以将其击飞（在守护旗帜的任务中非常重要），回避中攻击的上勾拳可以将其浮空，再以主/副武器进行安全追击。另外喷射移动中的近身攻击被称为喷射踢，威力极大，在射击武器弹药耗尽时也可以用来进行攻击，填补装弹时间的空白。

相关特殊EX-T行动

EX-Tキック：等级达到LV6时解锁，踢腿攻击增加炎属性。

EX-Tアッパ-：等级达到LV8时解锁，上勾拳攻击增加炎属性。

EX-Tジェットキック：等级达到LV12时解锁，喷射踢增加炎属性。

防御

不推滑杆，持续按住B键不放就可以一直保持防御状态。防御可以减轻攻击的伤害，并减少受到攻击时的硬直。但是连续攻击和贯穿属性的攻击则无法进行防御。因此游戏中还是以回避为主要防御手段，防御基本上运用在救助同伴的时候，可以减少回避敌人攻击而离开同伴身边的时间。另外，防御姿势中可以将周围掉落的素材和T-ENG吸收过来（需要开启数据柱才能看到的素材不在此列）。

EX-Tガ-ド和EX-Tドロ-

等级达到LV10时解锁，进一步降低受到的伤害和硬直，以及对T-ENG和掉落素材的吸引力。等级达到满级（LV20）时，防御力提升，吸引的范围进一步加大。

受身

被敌人的攻击吹飞时，快速按下B键可以受身。受身的好处在于可以回避一些敌人的追击，便于快速重整体势。另外某些任务中的规则会要求不要跌倒，即使被吹飞，只要成功受身，就不算跌倒，因此必须熟练掌握。

回避与喷射移动

回避的幅度小，但是不会造成移动惯性，在需要利用掩体或持续集中火力的时候比较有用，另外可以发动会心一击。喷射移动的幅度大，可以回避更多的攻击，但是由于会造成移动惯性，需要手动刹车，而且很容易离开武器射程，因此在需要快速移动或是大范围回避的时候才有用，还有发动高威力的喷射踢。根据场合分别使用两种移动方式是需要好好掌握的技巧。另外需要注意的是，在锁定敌人的情况下，往侧面喷射移动会变成旋回，而且必须以双击B键的方式发动，而且回避与喷射移动都是没有无敌时间的。

相关特殊EX-T行动

EX-Tダッジ：等级达到LV4解锁，俗称紧急回避。虽然普通的回避没有无敌时间，但在敌人攻击命中前一瞬的紧急回避就不同了，成功之时角色会闪出蓝色的光芒移动，并保持全程无敌。但是这个技巧需要注意的是，只能对锁定的敌人的攻击发动紧急回避。锁定一个敌人后，想用其他敌人的攻击进行紧急回避是不行的。

EX-Tカウンタ-：等级达到LV4解锁。俗称会心一击。在紧急回避后闪出的蓝色光芒还未消失时，顺势按下Y/X/A键，就会做出会心一击。会心一击的威力极高，对前期的杂兵拥有一击必杀的威力，是需要熟练掌握的高等级技巧。但由于无法对未锁定敌人的攻击发动紧急回避，因此利用杂兵的攻击对BOSS进行大伤害的想法是无法实现的。

EX-Tジェット：等级达到LV15时解锁，喷射移动的飞行时间加长。

锁定、锁定切换、解除锁定

锁定敌人的时候，光标的左侧两条斜杠代表主武器的射程，右侧两条斜杠代表副武器的射程。当斜杠变亮后，才算进入射程，攻击才可以命中。由于武器都有弹药的限制，因此避免无意义的射击是非常重要的。

锁定切换有两种操作方式。一是在锁定的情况下点L键，系统会自动判断切换目标；二是在锁定的情况下点击十字键，系统会根据玩家点击的方向优先切换该方向的目标。也许第一种方式操作起来比较顺手，但是笔者还是建议大家尽快习惯第二种操作方式，因为在集团战中，有时候会需要先集中火力消灭特定的目标，又或是BOSS战中要准确并快速地锁定BOSS的弱点，用十字键来切换锁定目标是最为快捷并安全的方法。

最后要谈谈解除锁定。当玩家锁定敌人时，玩家的所有行动都会围绕着该敌人为圆心做圆周运动，视角也会锁定在该敌人身上。平时战斗中这一点非常方便，但是需要回收T–ENG，或是需要穿过某些上下坡地形，甚至是需要快速到同伴身边救助或使用EX–T Resonance时，被锁定的视点会给移动方向造成些许的误差，而这些误差很可能就是致命的。锁定状态下再按R键快速解除锁定后移动，然后再次锁定也是需要熟悉的技巧之一。

锚攻击

对AK系BOSS战或VS时，当达成一定条件后，BOSS会暂时无法行动，此时BOSS的周围会出现绿色光圈。进入光圈后按A键就可以发动“锚攻击”（アンカ–ドライブ），然后快速连点A键将进度槽点满，就能让BOSS长时间陷入无法行动的状态。此时可以安全地攻击BOSS弱点或发动EX–T Resonance。注意必须锁定该对象，又或者是不锁定任何对象才能发动锚攻击。

大型BOSS锚攻击发动条件

ドンゴ系：攻略中俗称穿山甲。在其进行滚动时造成一定值的伤害就会侧翻倒地，尾部出现绿色光圈。滚动中造成的伤害可以累积。

クラッティス系：攻略中俗称螳螂。破坏两只上臂的核心即会出现绿色光圈。

ガルドロック：对其尾部的核心造成一定值的伤害即可。

ウンディ–プ成体：攻略中俗称大蚯蚓。当它对玩家进行平地移动撞击时，头部前方会有小范围的绿色光圈，可以直接发动锚攻击。

エイクリッドX：破坏正面的三个核心，即会在尾部出现绿色光圈。

VS机甲：对其背部造成一定伤害即可。

任务报酬

任务完成后可以获得相应的经验值、点数和报酬素材。玩家所操控的角色以获得经验值得到成长，能够增加体力上限。点数则相当于游戏中的货币，可以用来购买料理，开发、改造武器等等。素材则是用来改造武器的。另外在任务中每完成一项挑战规则的话，可以获得一枚挑战奖章，能够在开发室的交换所换取各种服装和BGM之类的道具。不过已经获得的挑战奖章是无法重复获得的。

流程攻略

本攻略记载的是在主线任务中所能接到的所有任务，另外还有所有隐藏要素的开启与获得方式。VR任务部分详细攻略见后文。任务表格中写明“通关后”字样的，则是代表游戏通关后（进入EP6）才能开启的要素，攻略方法中也没有提及相关内容，因此在通关之前可以无视。

EP0 *Ichiban–BOY!*

そらゆくブレン登场！

在教官沃尔塔（ウォルタ–）的带领下前往EDN–3rd学院的少年布兰（ブレン），在宇宙中遇到袭击。布兰与沃尔塔一起搭乘VS“闪耀号”出战。

はじめての出击

目的	驱逐神秘敌人
敌	–
场所	–
撤退条件	–
特殊条件	–

任务攻略 一开始进入宇宙战，闪耀号的移动由教官操作，玩家操控布兰只负责射击。当锁定光标变红闪光时，按下A键或者下屏的黄色图标就能进行攻击（其实慢慢连打就可以了）。

ブレン 雪原に立つ

目的	遵从沃尔塔教官的指示
敌	ジェネッサ/セパイア
场所	–
撤退条件	–
特殊条件	–

任务攻略 这就是试玩版单机任务的第一个部分。玩家操控布兰跟随沃尔塔教官在雪山一路前进，学习游戏的基本操作。按A键跨越几个高低平台后，来到一个广场，要收拾一大堆怪物艾克里德（エイクリッド，即是游戏中的外星生命体，后文简称AK）。由于没有体力和T–ENG槽的设定，因此只需要专心习惯射击与移动的操作就行了。小型AKセパイア都是由花型AKジェネッサ诞生出来的，可以优先用副武器摧毁ジェネッサ，这样清理杂兵就非常有效率。以后遇到ジェネッサ在场的时候，都是优先将其清除掉。收拾完杂兵后，BOSSクラッティス出场，这里是剧情操作，只要一直拉后让布兰后退就行。剧情发生后，EP0完结。

EP1 FirstStarShootingStar!

一番星流れ星

经历入学宣誓之后，布兰结识了学院的前辈卢安（ルアン），来到了先驱者基地（アドバンスベ–ス）。开始自由行动后，先与中央头上有省略号图标的サラ对话，可以获得礼物“EDN–2nd记念メダル”。然后与关键人物卢安对话，再与关键人物ヤマト和ユナ对话，接着靠近卢安是会收到系统运营AI“W.I.Z”发来的邮件。再与关键人物卢安对话，跟着他前往教官室，在门前再次与他对话，即进入教官室。

在教官室中与克里斯和茱莉（ジュリィ）正式见面。与关键人物沃尔塔教官对话，获得武器“サブマシンガン”和“ファイヤ–Gランチャ–”，并接受任务“阳气にいこうぜ！”进入整备画面，虽然没有可以更改的内容，不过还是可以熟悉一下武器的特性。

はじめての出击

目的	学习基本动作
敌	ホログラム兵
场所	アドバンス训练场
通关后报酬	500P
通关后经验值	100
通关后确定报酬	–
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/使用必杀技打倒3个以上的敌人

任务攻略 加入了体力槽和T–ENG槽的正式操作训练任务。一路前进击倒两波敌人后，打开机关进入最后的房间。击倒两个敌人后，一路回收的T–ENG足够使用必杀技。最后以EX–T Blust将最后一波敌人击倒即完成任务。

回到大厅，与关键人物卢安对话，前往开发室。进入开发室后再次与关键人物卢安对话，获得设计图“プラズマガン”。前往柜台开发出武器“プラズマガン”，然后再与关键人物卢安对话，就可以离开开发室了。收到W.I.Z的通知后，在前往教官室前，先与大厅中央的ヘンリ–对话可以获得礼物“VS解说书・入门编”，与教官室门前的トマ–シュ对话后，调查身边的光点可以获得素材“金块（小）”。

进入教官室后，与关键人物沃尔塔教官对话，与卢安组队，此时开发室的メダル交换所里出现卢安的服装“ジャ–ジ”。再次与沃尔塔教官对话，就可以出击了。

击ち抜けファ–ストタイム

目的	在敌阵插旗
敌	アドバンス训练队员/ヤマト
场所	雪街废墟
通关后报酬	200P
通关后经验值	100
通关后确定报酬	紫矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/1分30秒内完成任务

任务攻略 侵入对方的营地，将置于对方防守下的装置启动，也就是所谓的插旗战。任务开始后将面前的两个对手击破，然后再按A键启动装置就行。继续前进后会遇到ヤマト率领的两个队员，玩家操控布兰下到平台处游击，卢安会在高处以电磁炮压制，打起来比较轻松。击倒ヤマト后可以获得武器强化素材。打开隔离门后进入仓库，这里有三个对手把守的第二面旗帜。注意这里的对手即使将其全部击倒也会不断涌出，因此在消灭对手的期间分几次去启动装置。注意回收T–ENG的话，用必杀技能快速解决大量对手，节省下不少时间。

自由行动开始后进入开发室再出来，会收到卢安发来的邮件。前往教官室，与关键人物沃尔塔教官对话接受任务。

驱け抜けセカンドタイム

目的	限定时间内击倒大量敌人
敌	アドバンス训练队员
场所	雪街高架
通关后报酬	200P
通关后经验值	100
通关后确定报酬	紫矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还/击倒数在一定值以下
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/超过克里斯的记录（50人）

任务攻略 在限定的两个场地内来回大量杀敌的任务。大概击败超过15个人就算完成任务了。对手一般是3人一组进行补充，在这里副武器选用“ファイヤ–Gランチャ–”可以打得比较轻松。活用喷射踢和必杀技能够快速击倒对手。

上面任务完成后，咖啡店开放。前往教官室与关键人物沃尔塔教官对话，然后前往大厅右侧的讲义室。与关键人物ヤマト对话开始上课。不一会儿发生紧急任务，前往教官室即可出动。

终极军团

紧急ヤングガンズ

目的	急速前往坠落的运输机处
敌	ジエネッサ/シド セパイア/セパイア
场所	大冰原
通关后报酬	600P
通关后经验值	100
通关后确定报酬	紫矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/打出12 COMBO

任务攻略 一开始击破ジェネッサ和セパイア后打开机关过桥。来到坡上要面对几个ジェネッサ，注意在闪避时不要掉下悬崖了，否则要用A键爬上来，挺浪费时间的。这里出现新的蜘蛛型AKシドセパイア，攻击方式为散弹，平时用硬壳把自己包围起来的时候防御极高，但在攻击后会张开硬壳，此时就能够将其快速击倒。从红色指示位置处跳下平台，击破大量ジェネッサ和セパイア后继续沿路打开机关前进，与克里斯汇合后任务结束。

自由行动开始后，前往讲义室会收到武器改造解禁的邮件。讲义室的左下角可以捡到素材“金块（中）”。接着可以前往开发室改造一下武器。回到大厅前往咖啡店，与关键人物卢安与茉莉对话，然后再前往教官室与关键人物克里斯对话。离开教官室会收到茉莉的邮件，前往开发室与她对话可以接受任务。

ナイト・トレジャーズ

目的	回收素材
敌	ジエネッサ/シド セパイア/セパイア/ドンゴ
场所	雪街高架
通关后报酬	400P
通关后经验值	100
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/3分钟以内完成任务

任务攻略 本任务是按照数据柱划分的区域回收素材。首先启动当前区域的数据柱，这样一来周围的素材都会在下屏的地图上表示出来。完成该区域的回收数量后（显示在右上角）即可前往下一个区域启动数据柱。敌人都是老面孔。第一个区域有1个素材，第二个区域有5个素材，第三个区域有1个素材。注意前期不要用必杀技，当回收7个素材后，就会出现穿山甲型AKドンゴ，算是本任务的BOSS。他的可攻击部位为尾部闪光处，平时会使用直线的滚动攻击，侧向回避之后跟上去攻击背部就能轻易击破，也可以在它滚动的时候攻击它引发倒地，这样还能发动锚攻击。

回到先驱者基地后，前往教官室受训。离开教官室后，前往大厅左侧楼梯上与ジャック对话可以获得“オペラグラス”的情报，然后前往讲义室左侧的男厕所前，捡到礼物“ジャックのオペラグラス”，交还给他可以获得礼物“ジャックの家族写真”；前往咖啡店与ユナ对话，被拜托打听克里斯喜欢的事物，然后在讲义室找到克里斯旁边的ユイナ对话可以获得情报，告诉ユナ后可以试吃料理，获得“攻击力アップ（大）”的效果，以及设计图“ロケットランチャ–”。此后获得ユナ的情报，咖啡店增加料理“ユナの手作りフライ”，交换所也增加ユナ的服装“ジャ–ジ”。

完成以上支线后，先与大厅的关键人物卢安对话接受补习任务。

スタンド・アップ・ボ–イ

目的	防卫旗帜
敌	アドバンス训练队员
场所	雪街高架
通关后报酬	400P
通关后经验值	100
通关后确定报酬	紫矿石×1
撤退条件	旗帜被全部夺走
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/防卫所有的旗帜

任务攻略 这次要扮演插旗战的防守方。在3分钟内只要保证有一面旗帜没被夺走就过关。敌人会从两侧分别出现，注意观察小地图上的红点，卢安会提示正在被攻击的旗帜，画面右上角被攻击的旗帜也会闪亮。靠近旗帜的敌人要赶快用近身攻击吹飞出去。由于之前有“攻击力UP（大）”的效果，喷射踢在这里有一击必杀的威力，多多运用会让任务轻松很多。

前往讲义室与门口右侧的マリ对话，可以获得礼物“ク–リスの生写真”，将其交给讲义室克里斯旁边的レベッカ，就可以获得礼物“ファンクラブ会报[A]”。讲义室右上角可以捡到素材“金块（大）”。然后与讲义室中央的ブラック对话可以接受挑战任务。

迷路脱出タイムアタック

目的	到达终点
敌	ジエネッサ/セパイア
场所	ブロック迷路
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	拾取素材会有时间奖励

任务攻略 本任务可重复挑战。基本上顺着地图上素材的方向前进回收就行（一定要回收，可以减去10秒的时间）。首先来到左上角有锚可以使用，攀上上层后渡过木桥，来到第二个区域后。走左下击破油桶，用锚跳到对面，顺路来到素材处，击破AK回收素材，然后用锚即可直奔终点。40秒以内完成即可超过克里斯的记录，能够获得一枚挑战奖章。

接着与讲义室的关键人物克里斯对话，接受补习任务。

男の子はみんな……

目的	全灭AK
敌	ジエネッサ/シドセパイア/セパイア/ドンゴ
场所	雪街废墟
通关后报酬	600P
通关后经验值	100
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受伤不超过100

任务攻略 击破第一波大量的セパイア和两个ジェネッサ后，打开机关，此时克里斯剧情离队。继续前进，一路消灭三种AK杂兵，来到最深处的雪地，此时会出现两只ドンゴ。对付这一战的方法是先拉远距离，随时将两只穿山甲锁在屏幕内，一边回避滚动攻击一边打弱点。进入战斗后约10秒，克里斯会剧情归队进行增援，可以吸引其中一只的注意力。如此一来就不难对付了。

到此补习任务剩下最后一个。此刻与大厅的サラ对话可以获得“EX–T槽MAX开始任务”的料理效果。前往开发室与关键人物茱莉对话接受最后一个补习任务。

ハード・パンチ・ピンチ

目的	回收10个素材
敌	ジエネッサ/シドセパイア/セパイア/クラッティス
场所	大冰原
通关后报酬	400P
通关后经验值	100
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/无伤

任务攻略 第一个区域开启数据柱回收两个素材，然后从红色指示处前往平原。平原有三个数据柱，开启其中一个后会出现AK杂兵，清理后回收两个素材，此时会出现螳螂型AKクラッティス。将其打倒几乎是不可能的，因此现在就先一边回避一边回收素材吧，茱莉会吸引BOSS的注意力。（PS3版有个在本关击倒它的奖杯，但其防御力极高，即使是通关档也没有攻击力优势。如果3DS玩家一定要挑战的话，它的攻击是打不到自己腹部前面一点的位置的，一直保持占据这个位置，坚持很久的话就能击倒它。）十个素材全部回收后，从红色的指示处脱离平原，然后搭乘运输机离开。

任务完成后，获得设计图“レ–ザ–”。此后获得茱莉的情报，交换所也增加茱莉的服装“ジャ–ジ”。在获得ユナ情报的前提下，完成两次任务并利用咖啡店3次以上，会收到ユナ的邮件。与ユナ对话后，再与咖啡店的店主ソフィ–对话，再次与ユナ对话可以获得“EX–T上升率UP（大）”的效果。之后获得礼物“お料理レシピ”，咖啡店追加“ユナの手作りサンド”，交换所追加ユナ的服装“水着”。

在大厅与关键人物卢安对话，前往教官室，与关键人物沃尔塔教官对话。回到大厅收到卢安的邮件，前往

中央与其对话，解放VR任务。调查W.I.Z，进入“オフラインVRロビ–”，与关键人物卢安对话，再次调查W.I.Z即可开始VR任务（VR任务详解将放在后文）。

完成任意一项任务后调查W.I.Z回到基地，VR多人联机任务解放。交换所追加BGM《そらゆくブレン登场！》。教官室最上方有素材“金块（中）”。收到ヤマト的邮件后前往开发室与其对话，获得武器“ショットガン”，并接受任务。

终极军团

ショート・アンド・ロング

目的	防卫旗帜
敌	アドバンス训练队员/ヤマト
场所	大冰原
通关后报酬	400P
通关后经验值	100
通关后确定报酬	紫矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还/旗帜被全部夺走
特殊条件	ショットガン强制装备
通关后挑战规则	完成任务/防卫所有旗帜

任务攻略 这次只有布兰一个人守护旗帜，而敌人的刷新速度又快，因此免不了被夺走一面旗帜。要点就是靠近敌人时使用喷射踢或零距离散弹枪。完成守护旗帜的任务后，ユナ会乱入，任务变为与ロングレンジ爱好会的战斗，要和ショートレンジ爱好会共同守护剩下的旗帜。建议不要离开旗帜，等对手靠近时使用零距离散弹枪一网打尽。

解决散弹枪爱好会和长枪爱好会的纠纷后，获得ヤマト的情报，以及礼物“强化シエル”。交换所出现ヤマト的服装“ジャ–ジ”。与开发室的关键人物茱莉对话后，回到大厅靠近W.I.Z发生剧情。前往讲义室拾取左下角的素材“金块（大）”。回到大厅与关键人物沃尔塔对话，然后与关键人物卢安对话，得到雪贼“红贼”的情报，以及属性的讲解。此后开发室可以进行装甲改造，能够提升属性防御。再次与关键人物沃尔塔对话，获得武器“スタンGランチャ–”，并接受任务。

スノ–ライト・ギンギラ

目的	回收闪耀号
敌	红贼/グランシ–ド
场所	红贼砦
通关后报酬	2000P
通关后经验值	125
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/完美保护茱莉

任务攻略 由于红贼是冰属性，因此记得装备雷属性的副武器。这里就是试玩版单机任务的第二部分。一开始会有一段对红贼战，注意蓄满并保留必杀槽。消灭两波敌人后，开启大门前进。靠近仓库中的数据柱后，再次出现大批敌人，注意在雪坡高台上会有敌人，从下方的射击很容易被地形拦住无法奏效，因此最好先解除锁定，冲上雪坡用近身攻击将敌人打下雪坡，或者是在上方快速将其歼灭。消灭这一波敌人后，打开两个数据柱，地图上会出现大量素材，记得回收。然后来到门前的红色指示处触发剧情，茱莉开始解锁，要在三波敌人的攻势下保护她，否则她的体力清空后会直接GAME OVER。

第一波敌人比较轻松，没什么好说的。第二波敌人出现之前，建议先解除锁定攀上高台，将高台上的敌人全部用近身攻击打下去，注意只要打下去就好，不要花时间在高台上去歼灭，打下去后立刻回到茱莉身边进行掩护，以保护茱莉为第一目的。第三波敌人会在高台上出现，一个重装步兵+两个小红贼。此时卢安会拖住重装步兵，玩家要首先快速消灭两个小红贼，否则他们会直奔门前攻击茱莉。此时高台上会出现另一个用火箭筒远程攻击的敌人，建议玩家先将他打下来，最快速度歼灭，然后再对重装步兵使用必杀技，来确保安全过关。

进入基地内侧后，靠近倒在墙边的VS，就要开始进行BOSS战。BOSS是红贼驾驶的VSグランシ–ド，正面的装甲非常厚重，因此要尽量绕到背部攻击它的弱点。此外本战副武器的效果远远高于主武器，因此尽量不要浪费副武器的弹药。BOSS的攻击方式主要是近身攻击，注意保持中距离就比较安全，但是近距离绕背则比较轻松，这个度就看玩家自己把握了。将BOSS的血量打下一定程度后，BOSS会暂时无法行动，此时可以发动锚攻击。半血之后BOSS会增加机枪扫射、导弹攻击与跳跃攻击。机枪扫射与导弹攻击往侧面回避就好，跳跃攻击对BOSS周边都有攻击判定，使出前会有蓄力的准备动作，此时要快速用喷射移动退开其攻击范围。击倒BOSS后任务结束。

EP2 KIRAKIRA Rendezvous

出逢いはスノ-・モ-ション

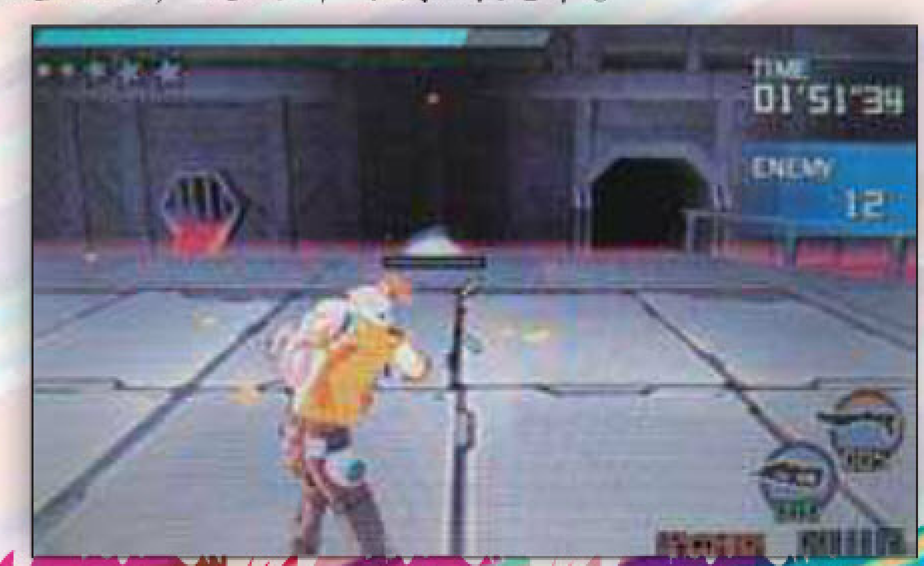
交换所追加BGM《一番星流れ星》和《插入歌No.1》。回到大厅接到沃尔特教官的召唤，前往教官室与关键人物沃尔特教官对话，戴安娜（ディアナ）教官登场。依次与关键人物沃尔特教官和戴安娜教官对话，然后前往讲义室，右上角可以捡到素材“金块（大）”。与基地门前的关键人物ダック对话，即可前往边境基地（フロンティアベ–ス）。

在大厅下陷的区域，标有A、B、C三块骨头的下方有素材“金块（小）”；与W.I.Z旁边的ダック对话，给他“ジャックの家族写真”交换到礼物“3兄弟の大好物”；与W.I.Z旁边的ユアン对话，用“ファンクラブ会报[A]”交换到礼物“ファンクラブ会报[F]”。与保健室前的关键人物戴安娜教官和卢安对话，跟着卢安来到W.I.Z前，再次与他对话，调查W.I.Z。接着顺序跟着卢安参观开发室和讲义室。在讲义室中与アクティ对话可以接受挑战任务。

マグマ落とし

目的	限定时间内大量击破敌人
敌	フロンティア训练队员
场所	灼热斗技场
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	掉下场地1次立刻强制归还

任务攻略 场地四周都是熔岩，将敌人推下去可以节约不少时间。本任务的诀窍是副武器选用散弹枪，只要在射程内就能将敌人吹飞。敌人背后没有栏杆时，用近身攻击和散弹枪都能将敌人一击打下熔岩。场上敌人多于两人时，禁止使用靠近版边的喷射踢，否则很可能被一冷枪把自己弄下熔岩。站位尽量靠近中央，敌人刷新的瞬间一散弹枪先搞一两个下去，才比较好打。最高纪录是38人，超过即可得到奖章。



与讲义室中的卢安对话后回到大厅发生剧情结识ゴ–タ，去找保健室前的关键人物戴安娜对话，她交给布兰驱除名为“林者”的雪贼的任务。

森の奥から……

目的	全灭敌人
敌	林者/サイクロプス
场所	灼热斗技场
通关后报酬	600P
通关后经验值	125
通关后确定报酬	翠矿石×1
撤退条件	林者砦
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/打出8 COMBO

任务攻略 林者是雷属性，因此炎属性的武器比较有效。任务开始来到门前消灭一堆突然出现的林者后，开门前进。在平台上有不少敌人，最好快速用大范围的副武器歼灭，否则面对密集的火力会比较麻烦。全灭敌人后对方的桥放下来，过桥前记得先开启数据柱回收两个素材。过桥后就要面对最后一波敌人，几个飞行单位的サイクロプス和重装步兵。首先用必杀技消灭一个重装步兵，这样压力就会小很多。剩下的一个重装步兵可以绕着圈子打，对手法有自信的话可以利用他的攻击以会心一击来反击。飞行单位的攻击很单调，用会心一击可以轻易击破。全灭敌人后任务完成，但不要站着发呆，注意在石头后面还有一个素材可以回收。

回到基地大厅与关键人物卢安对话，然后前往讲义室与关键人物戴安娜教官对话，接受训练任务。

レイディ・スタディ・ゴ–

目的	全灭敌人
敌	フロンティア训练队员
场所	フロンティア训练场
通关后报酬	400P
通关后经验值	125
通关后确定报酬	翠矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	体力不会恢复
通关后挑战规则	完成任务/无伤

任务攻略 任务开始后利用平台上的钢索滑下去，击倒两个敌人后在红色指示处利用钢索继续前进，在平台上有三个敌人，利用箱子做掩体各个击破。打开门前的机关后前进，又有三个敌人，其中最后一个是火箭兵，注意他的攻击就好。最后来到房间中面对三个敌人，用必杀技快速解决。

回到基地后讲义室的课堂区域左上角有素材“金块（特大）”可以回收。回到大厅，靠近咖啡店前的マックス发生剧情参加训练任务，获得武器“ガトリングガン”。

どきむねドリーマーズ

目的	4分钟内守护旗帜
敌	フロンテイア女性队员/ツバキ
场所	パイプライン岛
通关后报酬	600P
通关后经验值	125
通关后确定报酬	翠矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还/旗帜全部被夺走
特殊条件	ガトリングガン强制装备
通关后挑战规则	完成任务/防卫所有旗帜

任务攻略 本任务男性全员泳装登场，任务本身跟一直以来的插旗战一样，ツバキ不会去抢旗帜，所以不要在她身上浪费太多时间，优先处理在旗帜周围的对手。注意副武器的速射炮没有吹飞效果，可以看成是机枪的延伸。击破对手后，在刷新出来的间隙去回收掉落素材就好。

交换所追加布兰的服装“水着”。接着会接到ユナ发来的邮件，邀请布兰去参加VR训练。从W.I.Z处登陆，与ユナ对话接受VR任务“林者讨伐”（具体攻略参照后文的VR任务部分）。任务结束后获得素材“サイクロギア”。回到大厅与卢安对话，得知他正在找ゴ–タ，前往讲义室找到讲台前的クド–对话，然后找到大厅骨头下面部分的レジ–ナ对话，接着顺着骨头道路往上走就能找到ゴ–タ，发生剧情，接受任务。

レジェンド・オブ・AK

目的	找到传说中的AK
敌	ジエネッサ/シドセパイア/セパイア/レイビ–/ドンゴ/ガルドロック
场所	树上通路
通关后报酬	800P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/3分以内完成任务

任务攻略 全程对AK战，主武器记得换上レ–ザ–。一开始消灭树上的ジェネッサ和セパイア后，来到红色指示处用钢索前进。接着会遇到新的AK，蜜蜂外形的レイビ–。动作灵活但是防御力不高，可以轻易击破，只是注意被其击中会陷入麻痹。再次开门来到下方的平台，消灭蜜蜂之后会出现穿山甲，消灭之后别急着走，这里有个数据柱，打开之后回收三个素材。再从红色指示处即可来到第二个区域。

第二个区域消灭面前的敌人后，打开数据柱可以回收三个素材，再从深处的红色指示处直接开始BOSS战。BOSS是初次登场的ガルドロック，有多个锁定目标，而推荐攻击目标主要是背部的橙色核心。虽然一开始打不伤血，但一旦将背部的外壳打破，这将是最容易攻击的目标。BOSS的攻击方式属于远程，主要为直线的地面冲击波和背上发出的大量诱导弹。地面的冲击波比较容易回避，诱导弹利用喷射移动回避起来会有点吃力，但可以利用瞬间回避后的会心一击来较好地对付，因为弹速并不是很快。之后BOSS会用两只前爪护住前半身，使用震地攻击，地面上出现裂纹的地方就是攻击的地方，威力很高，但非常容易回避。而且BOSS使用这招时，背部的攻击目标是裸露出来的，这也是之前说要集中破坏背部外壳的原因，此时就是玩家最好的输出时机。破坏背部外壳后每造成大量伤害就会有一次锚攻击的机会。击败BOSS后任务完成，同时也亲眼目睹了传说中的AK。

回到基地大厅，与关键人物卢安对话，然后前往讲义室与关键人物ゴ–タ对话。回到大厅收到戴安娜教官的邮件，前往开发室遇到送来闪耀号的茱莉，听到了战技大会的消息。再次与戴安娜教官对话，接受初次VS训练任务。

シ–クレット・ライズ

目的	学习闪耀号的操纵方式
敌	グランシ–ド/トライシ–ド
场所	パイプライン岛
通关后报酬	600P
通关后经验值	125
通关后确定报酬	苍矿石×1/苍玉×1/グランドギア/トライギア
撤退条件	闪耀号被3次击破
特殊条件	搭乘闪耀号出击！
通关后挑战规则	完成任务/无伤

任务攻略 如果不算EP0那坑爹的第一战，那么这就是第一场VS战。虽说是VS战，但基本操作方式跟平时没有太大区别。VS没有喷射冲刺和回避的区别，按住B键即可高速移动。Y键是主武器，X键是副武器，副武器能够让敌人产生大硬直。A键是近身攻击，连打可以连续攻击，最后是噢啦噢啦乱打收尾，非常爽快。

训练完毕之后，突然要跟乱入的所属不明机トライシ–ド交手。BOSS的攻击有导弹和十字延展出去的攻击，都非常好回避。用通常攻击蓄满T-ENG，然后用必杀加农炮将其击破，完成任务。

回到基地向戴安娜教官报告了遇袭的情况。大厅的骨头下面能捡到素材“金块（特大）”。来到开发室跟关键人物茱莉报告训练情报。离开开发室后收到讲义室集合的通知，在讲义室发生剧情，同时VR任务也获得追加。再与关键人物マックス对话，接受任务。

あしなみトレ–ニング

目的	全灭敌人
敌	ジエネッサ/セパイア/ライジエロン/クラッティス
场所	海底エレベ–タ–
通关后报酬	600P
通关后经验值	125
通关后确定报酬	苍矿石×1/苍玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/2分30秒内完成任务

任务攻略 建议带上炎属性的副武器。本任务一开场就会出现全新的水母状AKライジェロン，其特征是会吞噬场上的T–ENG回复体力，而在被击破时会大范围放电，因此在击破它后一定要迅速拉开一定距离——不过如果是以炎属性攻击将其击破，则不会放电。来到二层后，按下绿色机关会出现敌人，优先击破花型AK，最后再击破放电的水母。开门后进入最下层，打开机关出现BOSSクラッティス。这只螳螂以前打得我们无还手之力，现在是时候报仇了。它的主要攻击手段是利用两只前爪进行攻击，威力极大，范围也极广，但如果是在最近距离的腹部处，反而是打不到的。BOSS的两爪上的核心被打碎后，就会有一次锚攻击的机会，再进行一次输出，火力足够的话基本上就半残了。半血之后的BOSS会增加前爪乱舞和二连击的套路，即使成功躲开第一击也不要大意。

回到基地后，与讲义室的关键人物ツバキ对话，接受任务。

さしずめトレ–ニング

目的	全灭敌人
敌	ジエネッサ/シドセパイア/セパイア/トライリッド/レイビ–/コルドンゴ
场所	铁桥
通关后报酬	600P
通关后经验值	125
通关后确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	体力不会恢复
通关后挑战规则	完成任务/打出20 COMBO

任务攻略 一开始ツバキ就被围在一大堆ジェネッサ的中央……全灭第一波AK后，开启数据柱回收素材再前进。开启第二层的机关后，又立刻被超大量的ジェネッサ围住……记住这个任务是无法回复体力的，因此有必杀就赶快用，以削减危险优先，否则被トライリッド抓住撞击自爆可不是闹着玩的。再次前进后发现BOSS，靠近后发生剧情进入BOSS战，打法跟一般的穿山甲一样，不过コルドンゴ是冰属性，带上雷属性的副武器在前半段会打得比较轻松，而后半段会发生副武器损坏的剧情……总之就算没有副武器，它也只是只穿山甲，收拾掉之后结束任务。

回到基地后与大厅的关键人物シンジ对话，再与关键人物レジ–ナ对话，前往讲义室与戴安娜教官对话接受任务，拯救被抓走的ゴ–タ。

大丈夫・ユア・フレンド

目的	救出被抓走的ゴ–タ
敌	林者/グランシ–ド/サイクロプス
场所	林者砦
通关后报酬	800P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以下

任务攻略 主武器记得换上对人类特效的机关枪，副武器换成雷属性打BOSS会轻松一些。消灭第一波林者后，启动数据柱回收素材，然后打开开关放下桥，消灭平台上的林者，从红色指示处来到区域二。一开始就可以跟卢安汇合，消灭几个林者后，在红色指示处用钢索前进，打开大门即可看到ゴ–タ。将把守的林者全灭后救出ゴ–タ，然后三人一起迎接BOSS战。BOSS是グランシ–ド，打法与之前对付红贼VS的方法差不多，不断绕背以副武器打背后。飞行单位サイクロプス会低频率刷新出来骚扰，可以先解决掉，回收T–ENG来放必杀技。

回到基地后，与关键人物ゴ–タ对话，获得设计图“プラズママグナム”，以及ゴ–タ的情报，交换所追加ゴ–タ的服装“ジャ–ジ”；讲义室对面杂物堆附近有素材“金块（特大）”；进入讲义室，按照ツバキ→テッペイ→ツバキ的顺序对话，获得设计图“フリ–ズガン”，以及ツバキ的情报，交换所追加ツバキ的服装“制服”；与讲义室的マックス对话后，回到大厅后来到骨头下面与マックス对话，再沿着骨头道路与上方的マックス对话，最后与讲义室旁边养着AK的玻璃窗里的マックス对话，可以获得マックス的情报，交换所追加マックス的服装“制服”。与讲义室旁边的ドルチェ对话，然后在讲义室课堂左侧捡到礼物“饲育ケ–スの扫除道具”，交给ドルチェ后获得礼物“AKベビ–マスコット”。

完成以上支线后，与大厅保健室的关键人物戴安娜教官对话，再与关键人物ゴ–タ对话。之后会收到ヤマト发来的邮件，前往VR大厅，与ヤマト对话，接受“ガルドロック讨伐”的任务（攻略参照后文VR任务部分）。完成任务后获得素材“コルドンギウム”。回到大厅后接到卢安的邮件，推荐茱莉作为搭档。前往开发室，与关键人物茱莉对话，接受VS训练任务。

友情・ヴァ–サス・爱情

目的	进行大会规则的模拟战
敌	グランシ–ド（ゴ–タ）/グランシ–ド（ルアン）
场所	海底エレベ–タ–
通关后报酬	600P
通关后经验值	125
通关后确定报酬	苍矿石×1/グランドギア
撤退条件	战力槽降为0
特殊条件	搭乘闪耀号出击！
通关后挑战规则	完成任务/战力槽无消耗

任务攻略 模拟战技大会规则的2对2模拟战。两人一组共享战力槽，VS被击破后会削减战力槽，先将对手的战力槽减为0即为胜利。注意将对手击倒在地后，起身后大约4秒内的时间是攻击无硬直的，千万不要贸然上去格斗。因此建议玩家将对手击倒在地后，立刻将目标切换为另一台机以节约时间。基本战术为利用主、副武器在远程打出硬直，然后再上去格斗。击破对手三次后即可获胜。

进入讲义室后接到戴安娜教官的召集命令，先与课堂前面的ルスカ对话，用礼物“AKベビ–マスコット”交换到礼物“气味の悪いキ–ホルダ–”。然后再与关键人物戴安娜教官对话，接受讨伐任务。

リサ–チャ–ズ

目的	发现并调查神秘AK
敌	ジエネッサ/シドセパイア/セパイア/トライリッド/エイクリッドX
场所	树海の巢
通关后报酬	800P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/3分以内完成任务

任务攻略 由于敌人BOSS是雷属性，带上炎属性副武器吧，推荐火箭炮。本任务的地形与试玩版多人任务中的“特别训练LV1”是相同的，不过敌人的配置有所变化。第一层有个数据柱不要忘了打开。第二层消灭大量AK后，打开数据柱，回收三个素材再上第三层。第三层墙壁上有个ジェネッサ在不断放出飞行的トライリッド，

建议解除锁定冲到下方去先将其消灭。第四层是ジェネッサ和シドセパイア的组合。上到第五层后降落至茧里面，就要展开BOSS战。

BOSSエイクリッドX平时没有弱点，不断攻击它的头部让它气绝，背上的弱点才会露出来。这个时候可以发动锚攻击。平时的攻击方式为四周散发能量弹，远距离的直线冲撞（也就是龙车）、曲线冲撞（威力不大），以及近身两连击后的跳跃震地。平时可以靠能量弹发动会心一击，震地后会高声吼叫示威，也是极好的攻击机会。由于它的移动速度太快，必杀技平时几乎造不成大伤害，因此最好留到锚攻击造成硬直后再进行输出。

前往开发室入口附近可以捡到素材“金块（特大）”，然后前往讲义室与关键人物戴安娜教官对话，接受新的任务。

ウェザ–リポ–ト

目的	起动观　机，取得数据
敌	林者/サイクロプス
场所	クレイジ–・ギア
通关后报酬	600P
通关后经验值	125
通关后确定报酬	苍矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/茱莉受到伤害在25%以内

任务攻略 任务开始击破两个林者后，一定要开启了数据柱再继续向上前进，才可以回收后面的几个素材。沿路击破敌人来到最上层，跟茱莉一起启动装置。第一个装置没什么问题，启动第二个装置时，会有敌人来干扰，没什么难点，一边保护茱莉一边收拾掉就好。最后一个装置在中央，启动会有四波敌人依次出现：第一波敌人从三个方向进攻过来，用体术吹飞出去再各个击破；第二波敌人会出现在入口的高台处，一个火箭兵在上方放冷枪，其余杂兵会突入进来。这里建议先将高台上的火箭兵打至跌倒，然后趁此空隙解决地面的杂兵，等火箭兵恢复体势后再次打至跌倒，如此反复；第三波敌人是飞行单位サイクロプス，看见哪个家伙要开枪了，就把锁定切过去，用会心一击打最有效率；当第三波敌人快被全灭的时候，第四波敌人，一个持机枪的重装步兵会出现，一记必杀送他上路吧。

回到基地，先在大厅骨头下方捡到素材“金块（大）”，然后回到讲义室，向关键人物戴安娜教官汇报，接受讨伐グヴァンテ的任务。

コ-ルド・プラネット

目的	击倒传说中的AKグヴァンテ
敌	林者/サイクロプス/グヴァンテ
场所	坑道
通关后报酬	3000P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1/グヴァンテの爪×1/グヴァンテの角×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/5分以内完成任务

任务攻略 虽然路途上的敌人是林者，但考虑到BOSS战是对AK，因此还是用レ–ザ–做主武器。副武器建议选择射程比较长的，最起码不能短于主武器的射程。

任务开始后，尽量避免在狭窄的坑道中跟敌人交战，自身最好处于开阔的场地中。击破第一波敌人别忙着前进，先回头开启数据柱。一路前进下到一个下凹的场地后，会被敌人包围，这里优先解决地面的林者，再对付飞行单位，最后才是高台上的林者。清理完这波敌人，打开门就要面对BOSSグヴァンテ了。

グヴァンテ战的行动区域分为地面和几个高台。对付它先要破坏它4只脚上的核心，然后它角上的核心才会出现，那就是它的弱点。但是以主武器的射程，站在高台上很难攻击到脚上的核心，因此大部分时候要在地面上攻击。脚上的核心被攻击时，会由橙色变为红色，最后消失不见。角上的核心出现以后，即使在高台上也能够攻击得到了。グヴァンテ的攻击方式大致分为两种，一种是对地面使出镭射光线攻击，然后在咆哮之后，全身释放出能量罩，几乎覆盖整个地面。当它使出这招时，要赶快利用锚移动转移到高台，因此平时在地面作战时，千万不要离锚太远。另一种是冷气扫射，有非常明显的蓄力动作，目标有可能是高台，也有可能是地面，因此最好在做出判断之后，再决定是跳下高台还是用钢索在高台间转移。脚上核心消失一段时间后会再次出现，这里就要重复作业了。注意，在钢索上移动、跳下高台以及锚移动的时候，角色并不是无敌的。

EP3 GIRAGIRA Starting Over

はじめての气持ち

为了参加战技大会而来到技术基地（テックベ–ス），与技术基地的教官里根（リ–ガン）打过招呼后，获得武器“アサルトライフル”，同时新的VR任务也获得开放。来到大厅收到ツバキ的邮件，靠近W.I.Z后发生剧情，交换所追加BGM《出逢いはスノ–・モ–ション》。进入

VR大厅与ツバキ对话，接受任务“クラッティス讨伐”（任务攻略见后文VR任务部分）。完成任务后会从ツバキ那里获得素材“苍矿石”。接着前往讲义室，与ロ–ラ对话，可以用礼物“ファンクラブ会报[F]”交换礼物“ファンクラブ会报”。与ベック对话，可以用礼物“3兄弟の大好物”交换礼物“ウィズ3姊妹のフィギュア”。与ティビ–对话可以接受挑战任务“VSタイムアタック”。

VSタイムアタック

目的	尽快击倒AK
敌	シドセパイア/レイビ–/クラッティス/コルドンゴ/ドンゴ/其他
场所	大冰原
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	搭乘闪耀号出击！

任务攻略 整个任务就是不断刷怪出来。但是由于是搭乘闪耀号出击，因此敌人对玩家根本没有威胁。整个任务全程用超高威力的近身攻击打，对大型AK就在一轮格斗后补一发必杀技。不出意外的话完成时间应该不会超过2分40秒，3分钟的最高纪录可以轻松打破。

回到大厅与关键人物卢安对话，前往讲义室与关键人物ブラット对话，可以获得武器“ホライゾンミサイル”，并接受任务。

ゴ-イング挑战状

目的	在敌阵插上3只旗
敌	テック训练队员/アイン/ブラット
场所	砂街
通关后报酬	1000P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	ホライゾンミサイル强制装备
通关后挑战规则	完成任务/不跌倒

任务攻略 沿着街道前进，路上收拾等在前方训练队员就好。打开两个机关后可以看到第一面旗帜，这里将敌人减少到1个，然后趁他和卢安相互牵制时就可以去插旗了。接着进入最后的大区域，有两面旗帜，アイン和ブラット一起登场，要求在3分钟内将两面旗帜都插起来。开场直冲ブラット将其压制住，卢安会用电磁枪制住另一人。将其击败后，趁他消失的时间段插上一面旗帜。剩下的一面旗帜如法炮制就好。压力大的话还可以用必杀技解围一下。

回到基地，在讲义室的课堂左下角有素材“金块（特大）”可以拾取。收到茱莉的邮件后前往开发室，按照茱莉→サ-ジュ→茱莉的顺序对话，接受任务。

たべすぎて・たべられそ

目的	救助发出救难信号的人
敌	ウンディ-プ幼体/レイビ-/ウンディ-プ
场所	砂漠の骨
通关后报酬	800P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	黄矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还/茱莉被击倒/サ-ジュ被击倒
特殊条件	-
通关后挑战规则	完成任务/使用必杀技5次以上

任务攻略 典型的护卫任务，要保护进行搜索的两人，新出现的敌人是ウンディ-プ幼体，小蚯蚓形状的AK，被其攻击会陷入麻痹状态，要注意。前半段流程基本就是跟着两人走，两人停下来出现绿圈的时候就收拾掉周围的AK。

搜索告一段落，打开大门之后就进入后半段的BOSS战。BOSS是ウンディ-プ成体，想当然是巨大的蚯蚓。不过建议一开始先直奔BOSS身后区域的数据柱，将其启动，等到回收素材后再开始与BOSS正式交战。BOSS的周边身体有很多橙色核心，不断对其进行攻击，它就会张开嘴巴朝玩家冲来，此刻玩家站在其正前方的绿色区域即可发动锚攻击，接着它就会露出口中的弱点倒在地上。它的主要攻击方式是喷射雷弹，掉落地点有红色指示，可以轻松对其发动会心一击。另外还有钻地后再次冲出的招式，冲出前地面会有巨大沙尘反应，注意回避就好。用身体的撞击倒是不太好回避，不过本战有不少小蚯蚓助阵，它们可以用来回复体力。

成功救出同伴后返回基地。与大厅的关键人物卢安对话，然后进入讲义室发生剧情，获得设计图“アイスGランチャ-”，接着与关键人物沃尔塔教官对话，最后前往教官室与关键人物里根教官对话，参加战技大会决胜圈第一战。

バトリング・ハイライト

目的	赢下比赛
敌	ハ-ドボ-ラ-（アイン）/ハ-ドボ-ラ-（ブラット）
场所	大会会场
通关后报酬	600P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1/ハ-ドギア×1
撤退条件	战力槽降为0
特殊条件	搭乘闪耀号出击！
通关后挑战规则	完成任务/战力槽无消耗

任务攻略 规则与战术都跟之前的模拟战相同，不过敌人的体力变高了很多。必杀满了以后，尽量将两个敌人排成直线后再放比较有效率。

突破准准决赛，与教官室的关键人物里根教官对话，然后与关键人物卢安对话后前往开发室，发生剧情。再次回到教官室与里根教官对话，开始准决赛。

怒涛のファイティングマシン

目的	赢下比赛
敌	グランシ-ド（ゴ-タ）/グランシ-ド（マックス）
场所	大会会场
通关后报酬	600P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1/グランギア×1
撤退条件	战力槽降为0
特殊条件	搭乘闪耀号出击！
通关后挑战规则	完成任务/战力槽无消耗

任务攻略 跟上一场的区别只是对战对手换了而已。

轻松突破准决赛。交换所追加卢安和ゴ-タ的服装“水着”。与教官室的关键人物沃尔塔教官对话，回到大厅，靠近W.I.Z发生剧情，接到闪耀号的通知前往开发室，发生剧情。与闪耀号对话后，布兰驾驶闪耀号出击，阻止暴走的VSハニ-バニ-。

闪光のハニ–バニ–

目的	阻止ハニ–バニ–的暴走
敌	ハニ–バニ–
场所	砂漠の骨
通关后报酬	1000P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1/ハ–ド ギア×1
撤退条件	闪耀号被击坠3次
特殊条件	搭乘闪耀号出击!
通关后挑战规则	完成任务/不被击坠

任务攻略 进入平地后直接开始BOSS战。ハニ–バニ–前半段只会冲撞，中距离进行射击，回避冲撞之后上前格斗。体力打下约1/3后，ハニ–バニ–会再次暴走，全身散发出粉色光辉。此时多出几种射击武器攻击，都是扩散型的，发射前眼睛会闪亮，注意回避。冲撞变为多段来回冲撞，在折返途中没有硬直，如果上前格斗反而会被撞倒。没有很好的办法分辨它会撞几次，妥协的对策是在中距离保持射击，看它停下来后一边射击一边靠近再格斗，运气不错的话可以打出硬直来。有必杀技直接放，难度不高。

剧情后战技大会结束，交换所追加BGM《插入歌No.2》，玩家也可以在三个基地间自由移动。前往技术基地的讲义室，在课堂右下角可以捡到素材“金块（特大）”。接连收到ゴ–タ与ヤマト的邮件后，首先前往VR大厅，与ゴ–タ对话，接受VR任务“エイクリッドX讨伐”（详细攻略见后文VR任务部分）。完成任务后获得素材“レイビウム”。

接下来从技术基地入口移动至先驱者基地（以后的基地移动都是同样的操作），前往先驱者基地的开发室与ヤマト对话，发生他的武器被没收的剧情，之后再次与他对话，选择“いくぜ！”可以玩一个“电击夺还作战！”的小游戏。连打A键靠近散弹枪，当教官头上出现感叹号时则停止连打，注意教官转过头来说话的时候，可不要习惯性地按A键跳过。成功后与ヤマト对话，可以获得礼物“スペシャル改造パ–ツ”，交换所追加ヤマト的服装“水着”；回到技术基地，来到大厅右侧的梯子旁会被マリ叫住，与她对话后可以从旁边的下水道井盖进入秘密研究室。与研究室中的おっちゃん对话，他会将游戏流程中收到的一些奇怪的礼物改造成副武器限界突破的素材，不过想要限界突破也是通关后的事了。回到大厅与关键人物沃尔塔教官对话，然后前往开发室安慰因座机暴走而消沉的茱莉，接着接受茱莉的任务。

元気だしてよ！ジュリィ

目的	收集VS零件
敌	ジエネッサ/シド セパイア/セパイア/林者
场所	废弃物处理场
通关后报酬	800P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	红矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	喷射机能封印
通关后挑战规则	完成任务/不跌倒

任务攻略 推荐选择对人类特效的机枪系主武器出战，必杀技选择“メテオ”或是“ヴァン”这类攻击范围广阔的。由于背着帮茱莉收集修理零件的背包，因此无法使用喷射器。本任务前半段就是启动数据柱后，消灭出现的小型AK然后拾取素材。拾取8个素材后发生剧情，离开时林者忽然出现并发起袭击。茱莉要负责解锁，因此要保护她，而此时注意布兰千万不要跌倒（即使被击飞，只要受身成功就不算跌倒），否则就会破坏背上的零件，跌倒8次以后，失去全部零件就算任务失败。茱莉有三次解锁过程，再次提醒由于喷射器无法使用，立回时必须小心，比起保护茱莉来，让自己不跌倒才是最优先的。

任务完成后从茱莉那里获得设计图“ラピッドレ–ザ–”，交换所追加茱莉的服装“水着”。然后与旁边的サ–ジュ对话，获得サ–ジュ的情报，交换所追加サ–ジュ的服装“ジャ–ジ”；离开开发室后，得到VR任务追加的通知。前往讲义室，与ブラット对话，帮助他寻找拉拉队的女孩儿。去开发室找到ストロベリ–，大厅南侧找到ブル–ベリ–，北侧找到クランベリ–，然后再回到讲义室与ブラット对话，可以获得他的情报，交换所也追加ブラット的服装“ジャ–ジ”。然后与旁边的アイン对话，获得礼物“强化电磁バレット”，以及他的情报，交换所也追加アイン的服装“ジャ–ジ”。接着前往边境基地的讲义室，与ツバキ对话，然后前往大厅保健室找到テッペイ对话，再回来向ツバキ报告，接着完成任意一个任务后（进入任务立刻调出系统菜单选择リタイア也行）再与ツバキ对话，可以获得礼物“リストバンド”，交换所也追加ツバキ的服装“水着”。

完成以上支线后，回到技术基地的讲义室，与关键人物沃尔塔教官对话，靠近讲义室出口会接到紧急通知，前往教官室，与关键人物里根教官对话，接受任务。

终极军团

ブラック・ボックス

目的	回收重要机密
敌	焰兵/サイクロプス
场所	焰兵砦
通关后报酬	1000P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	红矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/3分以内完成任务

任务攻略 从敌人名字就可以看出这是炎属性的敌人，那么副武器就用冰属性比较好。任务开始后靠近被击坠的运输机发生剧情，然后继续前进。看见搬运箱子的敌人后，就开始与第一波敌人战斗。虽说焰兵好战，但其实也没太大区别。消灭后一路开门前进，发生箱子被装进门后的剧情后，解决两波敌人，开启最后区域的数据柱，再打开门即可完成任务。

大段剧情后缇琪（ティキ）在里根教官的安排下作为同伴被编入先驱者基地。自由行动开始后，与关键人物缇琪对话，接受任务。

マジック・ランデヴ–

目的	全灭敌人
敌	ウンディ–プ幼体/ジエネッサ/セパイア/レイビ–/ガルドロック
场所	砂漠ダム
通关后报酬	800P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以内

任务攻略 缇琪的巫女之舞能够引来AK，每次她跳舞之后，消灭周边出现的AK继续前进。前三波都是杂兵，不要浪费必杀技。第四次在看缇琪跳舞前，先启动数据柱回收素材。第四波会出现ガルドロック，打法跟以前完全一样，虽然有少量蜜蜂助阵，但基本上无视就可以了。

完成任务后回到基地。前往讲义室，与ブラット对话，获得礼物“战斗マニュアル”，交换所追加ブラット的服装“水着”。接着与关键人物缇琪对话，获得设计图“リングショットガン”，以及她的情报，交换所也追加缇琪的服装“ジャ–ジ”。此时接到ベル的邮件，来到VR大厅与她对话，接受任务“ウンディ–プ讨伐”（攻略见后文VR任务部分）。任务完成后获得素材“コルドンギウム”。回到大厅后接到召集通知，前往教官室与关键人物里根教官对话，参加讨伐焰兵的任务。

ファイヤ–・スタ–タ–

目的	全灭敌人
敌	ジエネッサ/セパイア/ボルジエロン/ボルセパイア/焰兵/ボルクラッティス
场所	火山废道
通关后报酬	800P
通关后经验值	150
通关后确定报酬	红矿石×1/红玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/4分钟内完成任务

任务攻略 炎属性敌人很多，请装备冰属性副武器出战。本任务的地形是用钢索在平台间移动。打开第一个平台的门后会出现全新的敌人ボルセパイア，被击破时会爆炸，稍微远离一点。另外ボルジェロン也会出现，跟以前的水母相同，会吸收场上的T–ENG来回复体力，面对它时必须靠近一点，抢先回收掉落的能量，甚至可以用必杀技瞬间击破，不用节约。第二个平台会出现大量焰兵，其中还有重装步兵，推荐立刻用必杀技击破（如果因为必杀槽未满而陷入苦战的话，推荐利用箱子做掩体，避免正面交锋）。接着来到第二个区域。

第二个区域会出现BOSSボルクラッティス，也就是炎属性的螳螂。开场先启动数据柱，回收两个素材再与其作战。这个炎属性螳螂比起原种在攻击方式上多出一种直线的火焰喷射，可以利用中央的运输机残骸阻挡，事实上本战如果绕着运输机移动会打得比较轻松。注意被它攻击到的话，一定会造成炎上状态，要赶紧用连续回避消除掉。

但是除掉BOSS后也不要大意，立刻就有焰兵前来骚扰，其中还有棘手的重装步兵，立刻用必杀解决掉。清理掉这波敌人后，任务完成。

回到基地后，再次接到召集通知。与教官室的关键人物里根教官对话，接受讨伐焰兵首领的任务。

ファイヤ－・ミッション

目的	击倒焰兵长
敌	焰兵/グランシ－ド/サイクロプス/ボルドンゴ/焰兵长/其他
场所	焰兵根城
通关后报酬	1000P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	红矿石×1/红玉×1/ドンギウムG×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以内

任务攻略 虽然任务中有AK出现，但主要敌人还是焰兵，因此以机枪出战。前面都是杂兵，随便对付就行。进入敌人的大本营后，会出现VS机甲，由于场地比较狭小，因此在回避时要特别小心，尤其是火箭弹非常快速，一定要时刻注意绕背。击破VS后开启数据柱再继续前进。打开几扇门后会出现ボルドンゴ，炎属性穿山甲，它比起原种多了一种特性，攻击打在非尾巴上的核心处，就会反弹在地上散布出火圈，踩上去1秒以上就会产生炎上状态。基本打法不变，轻松解决掉。接着就进入区域二。

区域二开启数据柱后继续向前，中途没有什么难点，不断解决守门杂兵并开门前进，注意回收素材，来到最深处的平台就会遇到BOSS焰兵长。他骑在原种穿山甲上面发射机枪，而且滚动攻击不会撞到墙壁而停下来，而是会继续四处旋转。不过这个BOSS其实非常好对付。首先攻击穿山甲上的焰兵长，将其击晕，这样一段时间内机枪就无法使用，而且穿山甲的滚动也不会持续那么长时间，然后一直攻击穿山甲的弱点就行了。滚动的时候自己退到版边放必杀技，那家伙就会乖乖过来吃的。面对如此不堪一击的BOSS，根本就不需要特意为他换上镭射枪。

回到基地大厅与关键人物缇琪对话，来到开发室中，右侧有素材“金块（特大）”可以拾取。与闪耀号对话，驾驶其出击阻止オ－ガント。

怒れるアイツに……

目的	阻止オ－ガント的暴走
敌	オ－ガント
场所	溶岩流地带
通关后报酬	4000P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	红矿石×1/红玉×1/オ－ガントの角×1
撤退条件	闪耀号被击坠3次
特殊条件	搭乘闪耀号出击！
通关后挑战规则	完成任务/不被击坠

任务攻略 第一次搭乘闪耀号进行空中战。左滑杆上下代表上升和下降，左右代表旋回。一开始BOSS会散布弹幕，要操控闪耀号躲开这些弹幕，火柱必须进行躲避，红色的球可以用近身攻击打飞。接下来会绕到BOSS的左侧，闪避激光的同时，将飞过来的黑球用近身攻击反弹回去对其造成伤害。破坏三门炮台后，再次被加速的BOSS甩到后方，面对大量弹幕。撑过这一波后，绕到BOSS的右侧。除了跟左侧一样的攻击外，BOSS身上的主炮还会进行扫射，闪耀号在攻击到来前会进行提示，按照它提示的方向进行回避。这次除了侧面的三门炮台外，还加上主炮要破坏。炮台全部破坏之后BOSS会潜入熔岩中，每次跃出熔岩攻击时，会露出头上的角，那就是攻击目标。不过它从熔岩中跃出时有攻击判定，要注意观察熔岩的动静。等它完全跃出后，移动到角的前方可以用近身格斗输出三轮，然后注意回避它的冲撞，反复几次就能完成任务了。

终极军团

EP4 Awakening KIRAKIRA

はじめての气持ち

奉局长命令的特务部队アカデミ-ズ出动并开始攻击先驱者基地的同伴。剧情之后立刻开始逃脱任务。

オレたちの立つ场所

目的	逃离先驱者基地
敌	アカデミ-ズ/サイクロプス
场所	アドバンス侵入路
通关后报酬	800P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以内

任务攻略 先来到基地入口处的红色指示处，进入地下通路后才会正式开始战斗。这次任务主武器强制为“ハンドガン”，并且无法使用喷射机，不过好在同时出现的敌人也不多，如果能熟练运用会心一击，将事半功倍。一路开门前进，利用掩体与敌人作战。在最后一拨守卫中会出现重装步兵，老规矩第一时间用必杀技轰杀掉。任务完成后，在以后的任务中也可以使用手枪了。（谁这么自虐啊……）

自由行动开始后转移到边境基地，追加VR任务，交换所追加BGM《初めての气持ち》和《插入歌No.3》，以及缇琪的服装“水着”。移动两个场景后，发生剧情，特务部队前来袭击边境基地。前往讲义室与关键人物戴安娜教官对话，获得武器“ホ-ミングミサイル”，接受防卫任务。

迫りくる魔手

目的	全灭敌人
敌	アカデミ-ズ/サイクロプス
场所	御神木
通关后报酬	1250P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	翠矿石×1
撤退条件	布兰3次强制归还/大门被破坏
特殊条件	ホ-ミングミサイル强制装备
通关后挑战规则	完成任务/大门受到伤害不超过25%

任务攻略 第一场设施防卫战，要在限定的敌人数量下保护大门的耐久值。前期没有什么特别的难点，开场趁敌人还没有摆好阵势前先去将右侧的数据柱开启，击破敌人后储存的必杀也不要用掉。第一波敌人扛过去以后，第二波敌人的先阵是サイクロプス，趁此先去回收地上的两个素材。当敌人提示投入重装步兵时，会出现三个群聚的重装步兵，此时冲上去一个必杀打掉大半血，然后将残血的敌人收拾掉，任务完成。

回到基地，与保健室的关键人物戴安娜教官对话，接受任务。

スブリマトゥムの予兆

目的	调查スブリマトゥム
敌	ジェネッサ/トライリッド/コルドンゴ/ボルドンゴ/エイクリッドX
场所	砂漠の巣
通关后报酬	1000P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以内

任务攻略 带上炎属性武器。击破第一波杂兵后，来到一个平台处，冰和炎属性的穿山甲会同时出现，让同伴牵制住一只，玩家自己趁机击破另一只再去汇合。最后跳下平台解决一只エイクリッドX，打法和以前一样瞄准头部。

回到基地靠近茱莉和缇琪等同伴发生剧情，前往讲义室与关键人物戴安娜教官对话，接受任务出击。

バック・トゥ・ベ-シック

目的	全灭敌人
敌	アカデミ-ズ/サイクロプス/トライシ-ド
场所	アドバンス侵入路
通关后报酬	1000P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以内

任务攻略 开门之后的第一个房间里，第二波刷出来的敌人中有重装步兵两个，先用必杀技解决一个，另一个可以利用掩体周旋。全灭敌人后继续前进，与投靠了アカデミ-ズ的克里斯见面后，会有一场VS战，而且对方还多出了一招用两手向正前方发射雷刃的招式。不过起手动作太明显，只能成为会心一击的诱饵。另外的冲撞和大范围雷电支线攻击都有明显的起手式，不足为惧。

剧情后前往大厅与リセ对话，用礼物“ファンクラブ会报[T]”交换到礼物“かっこいいアクセサリ-”。回到教官室，与关键人物沃尔塔教官对话，接受克里斯的单挑。

フレンズ・アゲイン

目的	击倒克里斯
敌	克里斯
场所	决斗场
通关后报酬	1250P
通关后经验值	200
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以内

任务攻略 克里斯会在场地上制造出爆炸地带，然后再进行高速的镭射射击。他在地面的时候，用火力强行压制，但是不要靠太近，否则他的高速格斗不好回避。体力下降1/3后，会在高台之间转移，制造出爆炸后进行高速射击，时机非常明显，用会心一击来对抗。在高台上待一会儿后他又会回到地面，如此循环。

回到基地讲义室，与关键人物克里斯对话，获得设计图“プラズマキャノン”，礼物“强化集束パ–ツ”，以及克里斯的情报。离开讲义室会有VR任务追加的通知，同时收到マックス的任务邀请邮件。前往VR大厅与マックス对话，接受任务“ボルクラッティス讨伐”（攻略方法见后文VR任务部分）。任务完成后获得素材“翠玉”。回到大厅会接到紧急召唤，前往咖啡店，与ユナ对话后追加料理“ユナスペシャルバ–ガ–”，然后前往教官室，与关键人物沃尔塔教官对话，参加夺还任务。

ロ–ド・オブ・テック

目的	全灭敌人
敌	シドセパイア/セパイア/ウンディ–プ/ライドンゴ/ライガルドロック
场所	雪山通路
通关后报酬	1000P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/7分30秒内完成任务

任务攻略 大量雷属性AK，因此副武器建议用炎属性。一开始出现两只ライドンゴ，雷属性穿山甲，比起原种多了一招全身放电，范围差不多比它的身体大一圈，出招前会看到一个愤怒标识。打法和以前的穿山甲倒是没有本质变化。解决掉之后不要忘了开启数据柱回收素材。接下来跳下平台，清除杂兵后出现雷属性的ライガルドロック，将原种的地面隆起攻击换成了大范围随机落雷，前方的吐石头也换成了五连发的雷属性散弹，不过打法同样没有本质变化。击破之后同样开启数据柱回收素材。到达区域二后面对BOSSウンディ–プ，单挑大蚯蚓完全无压力。

回到基地，进入教官室发生剧情，开始对技术基地进行正式夺还。

夺还テックベ–ス

目的	全灭敌人
敌	アカデミ–ズ/タ–ンテ–ブル/トライシ–ド
场所	テック秘密通路
通关后报酬	1250P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/6分40秒内完成任务

任务攻略 几乎每一组防守阵容都会配置有一个重装步兵，全部用必杀解决掉，不用吝啬。与第4防卫队交战时，会有一门机枪炮台，火力可观，不过站在左侧有个死角，它的炮火射不过来，我们却可以攻击它。炮台打掉后的位置有个素材，不要错过了。BOSS是之前可以放雷刃的VS，实在是太弱了，一发必杀就可以轰至残血……

自由行动开始后收到邮件，教官室右下角可以拾取素材“金块（特々大）”；先回到大厅，与ティアラ对话获得素材“金块（中）”；进入开发室，与サ–ジュ对话寻找项链，进入讲义室与ザッキ–对话，然后返回与サ–ジュ对话，在大厅侧面的楼梯爬到顶端可以拾取到礼物“ジュリィのブロマイド”，交给讲义室的ザッキ–后获得礼物“サ–ジュのペンダント”，然后交给サ–ジュ就可以获得设计图“フレイムランチャ–”；前往讲义室，与リ–对话获得礼物“战技大会ハンドタオル”；与メロ对话获得素材“金块（小）”；和ロゼ对话得到礼物“ペアリング”；和アイン对话获得礼物“マテリアルX”，交换所追加アイン的服装“水着”；和ベル（你谁啊！）对话后要收集3个地图数据，前往技术基地教官室可以找到数据C，先驱者基地教官室找到数据A，边境基地保健室前找到数据B，之后再与ベル对话，接受任务。

终极军团

あの钟を鸣らすのは……

目的	敲响砂漠教会的钟
敌	ジエネッサ/ボルセパイア/ライガルドロック/マックス/グランシ-ド（マックス）
场所	砂漠教会
通关后报酬	1000P
通关后经验值	175
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/不跌倒

任务攻略 典型的LOVELOVE任务……由于有雷属性的ライガルドロック，副武器选择炎属性会好打一点。击破ライガルドロック后，在上层桥梁的倒数第二个转弯处会出现几朵ジェネッサ，如果布兰冲得太快就会被包夹起来，并且它们会不断吐出自爆的ボルセパイア，因此要在这个转弯处停一下，再慢慢推过去。接下来是跟マックス的BOSS战，肉身根本不堪一击，召唤出VS也毫无难度，一直绕背就行了。

任务完成后获得ベル的情报，交换所追加ベル的服装“ジャ–ジ”和“ジャ–ジ（太）”；前往开发室，与サ–ジュ（你也来！？）对话获得礼物“サ–ジュの发留め”，交换所追加サ–ジュ的服装“ジャ–ジ（メガネなし）”、“水着（メガネなし）”和“水着”；接着前往先驱者基地，与大厅的サラ对话获得礼物“水晶石のお守り”；前往讲义室，与ミシエル对话，用礼物“ペアリング”换到礼物“ミシエルのノ–ト”。

以上支线完成后，回到技术基地教官室，与关键人物里根教官对话，接受任务。

秘密基地

目的	到达基地最深处
敌	アカデミ–ズ/グランシ–ド/サイクロプス
场所	发电施设
通关后报酬	1250P
通关后经验值	200
通关后确定报酬	红矿石×1/红玉×1/アカデミ–ズ制强化弹×1/ボルトライブ×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以内

任务攻略 本任务要求在5分钟以内到达最深处。开场趁还未开始计时前，先启动数据柱，然后多杀几个杂兵。进入大门后面对VS直接必杀技招呼，不要留情。只要顺利，一般能在还剩一分半的时候压制最深处。然后茉莉会开始解锁，你们都懂的，防卫战又来了。敌人会从狭窄的通路上来，我方不用特意下去，直接在顶端迎击就行。最后一波敌兵会带来两个重装步兵，直接必杀处理掉。

回到基地大厅，靠近W.I.Z发生剧情。前往教官室与关键人物里根教官对话。退回大厅后VR任务追加。前往讲义室与ベル（……）对话获得礼物“手作りお果子”，交换所追加ベル的服装“水着”和“水着（太）”。前往边境基地讲义室，与マックス对话获得礼物“マッスルドリンク”，交换所追加マックス的服装“水着”。

做好所有准备后，回到技术基地教官室，与关键人物沃尔塔教官对话，就要出任务了。注意这次出发后是无法回到基地的，因此一定要将没完成的事都先完成。

オレたちだけの卒业式

目的	跨越必须跨越的难关
敌	ウォルタ–/ディアナ/リ–ガン
场所	テック校庭
通关后报酬	4500P
通关后经验值	200
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/不跌倒

任务攻略 不断压制里根教官即可，等他们发生剧情后会使出一发EX–T Resonance，注意闪开。此后也会瞬移使出这招，左右回避就行了。等T–ENG槽突破限界后发生剧情，按下屏的蓝色按钮发动协力必杀技EX–T Resonance，完成任务。

EP5 GINGIRA Good-bye!

流星の二人

自由行动开始后，开发室有素材“金块（特々大）”，讲义室有素材“金块（特々大）”和“金块（特大），大厅有素材“金块（特々大）”，教官室有素材“金块（特々大）”可以拾取。做好最后的出战准备（改造、料理或者VR训练），然后与大厅的关键人物缇琪和克里斯对话，开始最后的三连任务。

クイック・スターズ

目的	击倒拉贝尔
敌	ラヴェル
场所	メビウスシステム
撤退条件	布兰3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以内

任务攻略 本任务只有BOSS战。注意副武器射程决不能低于8m，否则会很难攻击到BOSS。拉贝尔会张开蓝色防护罩，我方无法伤他分毫。首先要不断回避他的攻击，他的导弹撞到墙上后会掉落T-ENG，回收至T-ENG槽突破限界，使用协力必杀技即可破坏防护罩。然后不断围攻就行了，BOSS的所有攻击都很容易就能发动会心一击。

トゥー・マッチ・ペイン

目的	击倒ゼニス
敌	ゼニス
场所	メビウスシステム
撤退条件	闪耀号被击坠3次
特殊条件	搭乘闪耀号出击！
通关后挑战规则	完成任务/不被击坠

任务攻略 ゼニス的攻击方式主要分为射击、地面冲击波、突进攻击与撞击。其中地面冲击波中了以后会长时间麻痹，必须赶紧解除，之后BOSS必定会进行突进攻击或撞击当中的一种。撞击速度非常快，BOSS身上缠绕着黑气，必须回避，撞击之前会有往后小跳一样的动作，可以用这个分辨。而突进攻击是机体飞过来，闪耀号可以用近身攻击反击，之后像锚攻击一样连打A键，赢过对手即可造成伤害。半血以后BOSS会释放浮游炮，可以先行击落。对付这个BOSS，基本战术就是在中距离射击，不要贸然冲上去格斗，因为即使你在进行连技，它也可以瞬移逃开。

シャイニング・ラバーズ

目的	破坏ゴホンユビ
敌	ゴホンユビ
场所	–
撤退条件	闪耀号被击坠3次
特殊条件	搭乘闪耀号出击！
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害次数不超过5次

任务攻略 第一阶段闪耀号会自动靠近BOSS，因此玩家专心回避或破坏飞来的障碍物。剧情之后进入第二阶段，一边回避敌人的攻击，一边回收残留的T-ENG，当必杀槽满后就发动必杀技。两次必杀技后就会发生剧情，最后连打A键，然后触摸下屏发动EX-T Resonance，任务完成。

至此游戏故事全部结束，EP6为通关后要素。

EP6 *Eternal Sun-set!*

梦见る放课后

※通关后特典：

VR线下大厅解放玩家形象变更机能，获得罗伦斯和赛露卡的VR形象；交换所追加“スペシャル衣装”；W.I.Z菜单中追加“ミッションログ”选项。

通关后读取通关存档即可进入本章。与先驱者基地大厅的缇琪对话。然后去教官室与沃尔塔教官对话，获得武器“プラズマブレイド”，追加教官特别VR任务“プラズマブレイド特训”，完成后向沃尔塔教官汇报，获得他的情报。

接着前往边境基地大厅，与缇琪对话。然后与戴安娜教官对话，接受寻找“生き字引き”的委托。再与旁边床上躺着的NEVEC兵对话，交换所追加新服装。

前往技术基地开发室，与缇琪对话。然后与一旁的サ–ジュ对话，选择“かけた方がいい！”则回到戴眼镜的外表，选择“今のまま！”则保持不戴眼镜的外表。前往讲义室与ベル对话，选择“う～ん”则变瘦，选择“おつおう！”则保持胖体型。前往秘密研究所，按照红贼→卢安→红贼的顺序对话，交换所追加新服装，然后与おっちゃん对话，获得设计图“デスブリンガ–”以及礼物“谜のデ–タB”（可以再次对话，交换到目前所有副武器的限界突破素材）。接下来前往教官室，与里根教官对话会开始知识测验，10题全对的话追加教官特别VR任务“テックベ–ス编入试验”（完成后向里根教官汇报，获得他的情报）。问题与答案见下表。顺便一说虽然秒表的声音一直在响，但其实没有时间限制。

问题	答案
アドバンスベ–ス讲义室の铜像は	アカデミ–创设者
ウォルタ–とディアナが以前所属していた部队	スタ–ダストボトムズ
巨大AKウンディ–プのコアの数は	13个
グヴァンテたオ–ガントなどの巨大なAKの事	カテゴリ–G
击破数竞争训练においてルアンの过去の最高击破数	18体
テックの开发室でホログラム化されている武器	ショットガン
ハニ–バニ––が暴走したのはジュリイの何が	EX–T
フロンティアベ–スの研究对象となっているAK	セパイア
ボルクラッテイスに对して效果的な属性を持った武器は	フリ–ズ

回到先驱者基地的大厅，与缇琪对话。然后与咖啡店的老板娘对话，获得礼物“谜のデ–タA”。再次前往边境基地与戴安娜教官对话，追加教官特别VR任务“过酷なAK战”。完成后向戴安娜教官汇报，获得她的情报。将三个教官特别VR任务完成并报告后（攻略见后文VR任务部分），会收到W.I.Z的邮件，前往VR大厅与最小的W.I.Z妹妹γ对话，她委托玩家一起进行任务“电脑娘は海の梦を见るか”。

电脑娘は海の梦を见るか（上级）

目的	全灭AK
敌	ジエネッサ/シドセパイア/トライリッド/エイクリッドX/コルドンゴ
场所	パイプライン岛
通关后报酬	2000P
通关后经验值	1750
通关后确定报酬	–
撤退条件	时间结束/玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以内

任务攻略 由于有100伤害以内的挑战规则，所以尽量不要跟BOSS周旋，带上高威力炎属性武器（单发火箭筒什么的）吧。第一波敌人是冰穿山甲和花型AK一起出现，这里比较容易掉血，注意先清理自爆小飞机，然后再收拾花。解决冰穿山甲后会有エイクリッドX。这里注意它的冲撞还是不容易受伤的。

任务完成后会得到W.I.Z γ的情报。接着完成任意任务后，会受到W.I.Z二姐β的邮件，再次前往VR大厅与她对话，接到委托任务“地图にない风景”。

地图にない风景（上级）

目的	全灭敌人
敌	シドセパイア/ボルセパイア/红贼/クラッテイス/ボルクラッテイス/其他
场所	大冰原
通关后报酬	2000P
通关后经验值	1750
通关后确定报酬	–
撤退条件	时间结束/玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/使用必杀技3次以上

任务攻略 重头戏是炎属性螳螂，因此带上冰属性武器会好打很多。第一波打AK存个必杀，第二波和第三波红贼都有重装步兵，必杀直接杀掉。最后的区域会依次出现一只原种螳螂和一只炎螳螂，先收拾掉周围的杂兵再慢慢按顺序料理掉。任务完成的提示出现后，前往红色指示处。

任务完成后回到VR大厅，与她们对话会得到W.I.Z β和W.I.Z α的情报。至此，所有的流程任务就告一段落了。

VR任务

调查W.I.Z后可以进行VR任务的挑战，相当于自由任务赚取经验、点数和素材。这里也是获得挑战奖章的主要地方。完美完成的任务（获得所有挑战奖章）会有金色的标识，非完美的任务则带有银色标识。另外改造武器所需要的结晶类素材，一般在VR任务中才打得出来。游戏中偶尔会用同伴寄邮件来邀请参加VR任务，他们给的报酬都是稀有的结晶类素材，因此尽量都去参加。

EP1

フラッグ夺还战

目的	启动所有的旗帜
敌	アドバンス训练队员
场所	アドバンス训练场
通关后报酬	400P
通关后经验值	200
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	时间结束/玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/无强制归还/受到伤害在50以下

任务攻略 旗帜共有三个，每启动一个后该区域的敌人会全部瞬间被击破，然后前往下一区域。该任务惟一需要注意的就是挑战规则中“受到伤害在50以下”，因此以消灭敌人为第一目的，旗帜可以慢慢启动。

ドンゴ讨伐

目的	击倒ドンゴ
敌	ジエネッサ/セパイア/ドンゴ
场所	大冰原
通关后报酬	400P
通关后经验值	200
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/受到伤害在100以下/使用2次锚攻击

任务攻略 任务一开始就会出现一只穿山甲ドンゴ，在它滚动时从侧面攻击它造成倒地即可使用锚攻击。击破后来到第二个区域，穿山甲会和其余杂兵一同出现。其中花型AK会出现两朵，优先将其击破然后专心对付穿山甲即可。

上级训练1（上级）

目的	全灭AK
敌	ジエネッサ/セパイア/ドンゴ
场所	雪溪谷
通关后报酬	600P
通关后经验值	500
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/使用2次必杀技/无强制归还

任务攻略 一开始会有一只穿山甲。将其体力打下一半后，会出现花型AK和另一只穿山甲增援。首先清理花型AK加满必杀槽，然后用锚攻击让穿山甲倒地后就以必杀技轰。对付两只穿山甲的方法依旧是将其锁定在视野内，各个击破。

EP2

素早く敌を倒せ!

目的	限定时间内消灭10个以上敌人
敌	红贼
场所	アドバンス训练场
通关后报酬	600P
通关后经验值	250
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	击倒敌人越多评价越高
通关后挑战规则	完成任务/使用3次以上必杀技/击倒30个敌人

任务攻略 建议先换上必杀技“EX-T Blust メテオ”以及雷属性武器。战斗基本上在三个区域进行，熟悉地形快速往返，然后以必杀技解决群聚起来的敌人是关键。

林者讨伐

目的	限定时间内全灭敌人
敌	林者/サイクロプス
场所	洋上プラント
通关后报酬	600P
通关后经验值	250
通关后确定报酬	苍矿石×1/苍玉×1
撤退条件	时间结束/玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/残余时间1分钟以上完成任务/无强制归还

任务攻略 建议先换上必杀技“EX-T Blust ヴォルカ”。本任务是区域制，全灭一个区域的敌人后打开机关前往下一个区域，并增加1分钟的时限。第二个区域有一个重装步兵，可以利用他的机枪发动会心一击，安全一点就依靠掩体打。第四个区域有两个重装步兵，等他们聚集过来时发动必杀技就能一网打尽。

フラッグ防卫战

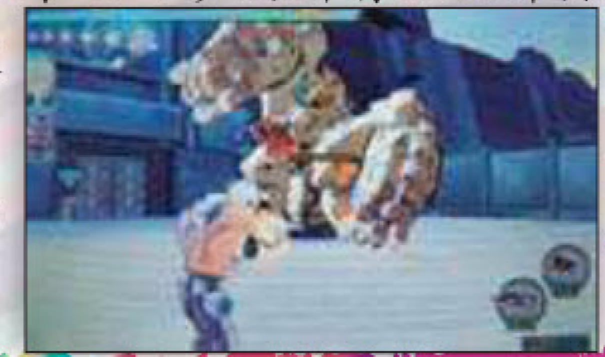
目的	限定时间内守护旗帜
敌	NEVEC兵
场所	洋上プラント
通关后报酬	600P
通关后经验值	250
通关后确定报酬	苍矿石×1/苍玉×1
撤退条件	旗帜被夺走/玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/击倒12个以上的敌人/一次也不跌倒

任务攻略 要守护的旗帜只有一个，以其为中心行动就行了。前期杀杂兵积累必杀槽，中期会出现一个重装步兵，直接零距离用必杀轰掉，免得被他打翻在地。最后时刻会再次出现一个重装步兵，不过他不会去夺旗，所以无视他，注意消灭其余杂兵就好。

ガルドロック讨伐

目的	击破ガルドロック
敌	ジエネッサ/セパイア/レイビ–/ガルドロック
场所	雪街废墟
通关后报酬	600P
通关后经验值	250
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/使用2次以上必杀技/跌倒不得超过2次

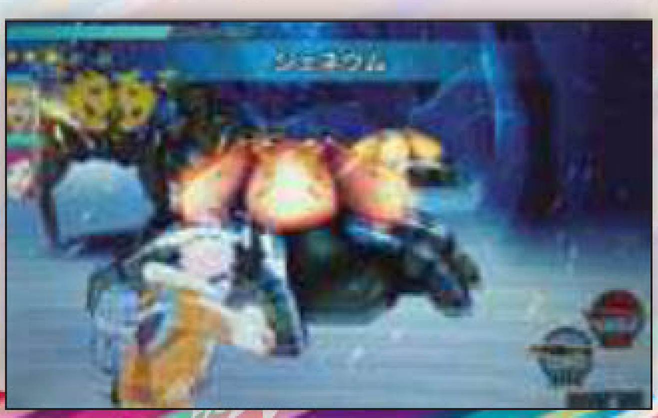
任务攻略 在一个平地里先消灭ジェネッサ和セパイア，再消灭大量レイビ–，最后击倒ガルドロック。注意ガルドロック的所有攻击都会造成跌倒，因此被击倒要立刻受身，完成挑战规则方面的要求。



上级训练 2–1（上级）

目的	全灭敌人
敌	ジエネッサ/シドセパイア/セパイア/红贼/サイクロプス/ドンゴ
场所	大冰原
通关后报酬	800P
通关后经验值	600
通关后确定报酬	紫矿石×2/紫玉×2
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/必杀技击倒5个敌人/无强制归还

任务攻略 由于要求必杀技的击倒数量，因此换上大范围的“EX-T Blust メテオ”。开场就会出现穿山甲和大量AK杂兵，建议让同伴拖住穿山甲，玩家去击破花型AK。全灭敌人后从红色指示处来到区域二，这里会出现大量红贼，其中更有重装步兵，注意利用掩体战斗火力。由于必杀技要用来赚杀敌数，所以不要吝啬，一有就对着杂兵放吧。本任务完成后追加任务“上级训练2–2（上级）”。



上级训练 2–2（上级）

目的	全灭AK
敌	ジエネッサ/シドセパイア/セパイア/レイビ–/ガルドロック/ドンゴ
场所	林者砦
通关后报酬	800P
通关后经验值	600
通关后确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1/苍矿石×1/苍玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/使用2次以上锚攻击/无强制归还

任务攻略 开场就是大量中型蜘蛛AK、花型AK和小蜘蛛AK的组合，以清理花型AK为优先。全灭之后从红色指示处来到区域二，消灭一波蜜蜂后，ガルドロック会跟着蜜蜂一起出现。如果清理蜜蜂就会被ガルドロック偷袭，因此将注意力放在ガルドロック身上，同伴自然会清理蜜蜂。这里至少先对其用掉一次锚攻击。消灭ガルドロック后穿山甲马上就会出现，不过没有杂兵干扰，单挑它问题不大。

EP3

クラッティス讨伐

目的	击倒クラッティス
敌	ジエネッサ/トライリッド/ライジエロン/クラッティス
场所	御神木
通关后报酬	800P
通关后经验值	300
通关后确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/使用1次锚攻击/受伤50以下

任务攻略 开场清理大量的トライリッド和ジェネッサ，回收T–ENG。螳螂AKクラッティス出现后，先赶紧避开，让它去追同伴，自己则去清理场上的トライリッド和ジェネッサ。干扰消除后，直接对准螳螂放必杀技，不出意外的话应该可以直接撩翻在地，发动锚攻击，然后对准弱点输出就能完成任务。后期出现的水母基本不用管。这个任务打得好的话无伤也不在话下。

エイクリッドX讨伐

目的	击倒エイクリッドX
敌	ジエネッサ/トライリッド/エイクリッドX/コルドンゴ
场所	パイプライン岛
通关后报酬	800P
通关后经验值	300
通关后确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/使用3次以上锚攻击/使用2次以上必杀技

任务攻略 记得带上炎属性副武器来对付BOSS。一开始要对付ジェネッサ、トライリッド和コルドンゴ的组合，在这里可以先赚取三次锚攻击（其实两次就够了）。击破穿山甲后，エイクリッドX会紧接着出现，利用它放出的能量弹来进行会心一击，将它打至气绝后，利用锚攻击让它露出弱点，然后必杀技伺候。

ウンディ–プ讨伐

目的	击倒ウンディ–プ
敌	ウンディ–プ幼体/レイビ–/ウンディ–プ
场所	大会会场
通关后报酬	800P
通关后经验值	300
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/使用2次以上锚攻击/受伤害100以内

任务攻略 第一波敌人是小蚯蚓，第二波敌人是小蚯蚓+蜜蜂，虽然都不难对付，但是考虑到挑战规则的话，就要尽量先灭掉蜜蜂，减少不必要的伤害。成体蚯蚓的打法跟以前完全一样，但是要使用两次锚攻击的话，就得注意输出不要太快，否则BOSS可能撑不到第二次。

上级训练3–1（上级）

目的	全灭敌人
敌	ジエネッサ/セパイア/レイビ–/林者/サイクロプス/コルドンゴ
场所	林者神殿
通关后报酬	1000P
通关后经验值	700
通关后确定报酬	翠矿石×2/翠玉×2
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/不使用必杀技/无强制归还

任务攻略 本任务的重头戏是与冰属性穿山甲的战斗，因此一定要带上雷属性的副武器，以便快速攻击弱点。这是分三个区域的任务。第一区域是冰属性穿山甲和蜜蜂的组合，蜜蜂一共两波，先全部消灭之后就可以专心对付穿山甲了。消灭之后进入第二个区域，一般的杂兵不在话下，要注意最后一波出现的两个重装步兵，活用会心一击对其机枪攻击进行反击是关键。第三个区域则是ジェネッサ、シドセパイア和コルドンゴ的组合，建议先收拾ジェネッサ和シドセパイア，最后慢慢打穿山甲。当穿山甲体力下降到30%时，会出现一只コルドンゴ进行增援。建议此时拉开距离，引诱重伤的那只穿山甲过来，让同伴拖住另外一只，自己赶快将其解决掉，再去增援。由于本任务难度比较高，因此后两个挑战规则可以分两次完成。本任务完成后追加任务“上级训练3–2（上级）”。

终极军团

上级训练 3-2（上级）

目的	全灭敌人
敌	ジエネッサ/シドセパイア/ライジエロン/レイビ–/エイクリッドX/クラッテイス
场所	雪溪谷
通关后报酬	1000P
通关后经验值	700
通关后确定报酬	紫矿石×2/紫玉×2
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/使用锚攻击三次以上/无强制归还

任务攻略 本任务请务必带上炎属性副武器，队友也尽可能全部换成炎属性。同样是分三个区域的任务。第一区域是螳螂、花和中型蜘蛛。老规矩先全灭杂兵，蓄满必杀后直接对着螳螂来一发，然后锚攻击一次，再集中火力就能搞定。第二区域首先是エイクリッドX和ライジェロン的组合，这里要不惜一切代价先搞定水母，因为它们会吞噬地上的T-ENG，妨碍我方的回复。记住最后一击一定要以炎属性攻击完成。水母消灭后会出现蜜蜂レイビ–，这里可以先集中精神对付エイクリッドX，利用它放出的能量弹来进行会心一击，将它打至气绝后，利用锚攻击让它露出弱点，然后必杀技伺候。周边的蜜蜂可以用来回复体力和必杀槽。

上级训练 4（上级）

目的	全灭敌人
敌	红贼/林者/サイクロプス
场所	砂街
通关后报酬	1000P
通关后经验值	700
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/无强制归还/使用必杀技击倒8个以上敌人

任务攻略 由于敌人是冰属性和雷属性，因此建议副武器选择雷属性，可以克制红贼，也不会被林者克制。本任务只有一个区域。每次出现的敌人量都也很大，攻击时时刻注意保持移动，各个击破。第一波都是杂兵，一开始不要乱动，等他们分散后再击破。第二波在楼梯上会有一个重装步兵，赶紧找到并用必杀技干掉。第三波有很多サイクロプス，用它们来累积必杀槽。然后在第四波出现前赶到区域下方的平台处。第四波会在平台刷新两个重装步兵，第一时间以必杀技打掉，否则会很难对付。第五波会现在平台下面刷出一个杂兵，稍等一会儿就会在楼梯上刷出两个重装步兵，同样第一时间以必杀技打掉。

EP4

ボルドンゴ讨伐

目的	击倒ボルドンゴ
敌	ジエネッサ/セパイア/ボルジエロン/ボルセパイア/ライジエロン/ボルドンゴ
场所	火山废道
通关后报酬	1000P
通关后经验值	350
通关后确定报酬	红矿石×1/红玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/打出10 COMBO/跌倒次数不超过2次

任务攻略 由于BOSS是炎属性，而且有两只，再加上雷属性水母的自爆不会引起跌倒，因此推荐以冰属性参战。第一波敌人中就有炎和雷两种属性的水母，总之优先靠近将其解决，记得用冰属性击破炎属性的那只。继续前进会看到墙上的花型AK，它吐出来的是吸收攻击后会自爆的ボルセパイア，一定要小心，用冰属性击破。下到雪地上就要面对BOSS，优先解决周围的花型AK，注意右侧的花型AK吐出的是自爆的ボルセパイア，可以利用这个AK快速刷COMBO，连续击破9只，最后解决花的本体就OK了。BOSS的打法是闪避它的滚动后，对尾巴的核心连续放出冰属性攻击，将其冻结后立刻用必杀技攻击。解决BOSS后，场上会出现两波双属性水母，注意回避雷属性水母的自爆。最后在剩下两只水母时，会出现第二只BOSS。优先解决水母后同样无压力。

ボルクラッティス讨伐

目的	击倒ボルクラッテイス
敌	ジエネッサ/ボルセパイア/焰兵/ボルクラッテイス
场所	焰兵根城
通关后报酬	1000P
通关后经验值	350
通关后确定报酬	红矿石×1/红玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/打出7 COMBO/使用3次以上必杀技

任务攻略 装备冰属性武器出战。一开始就是ジェネッサ和ボルセパイア的组合，可以在这里刷出7 COMBO的成就。进门后的第二波敌人会有两个重装步兵，用必杀轰掉。接下来就是与ボルクラッティス单挑，没什么难度。

フラッグ夺还战2限目

目的	启动所有的旗帜
敌	アカデミ-ズ/サイクロプス
场所	アドバンス侵入路
通关后报酬	1000P
通关后经验值	350
通关后确定报酬	紫矿石×1/紫玉×1
撤退条件	时间结束/玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/剩余时间30秒以上完成任务/跌倒不超过2次

任务攻略 一共两面旗帜，敌人会用机枪或蓄力电磁炮来干扰。第一面旗帜的第三波守卫有重装步兵，务必在那之前启动旗帜。第二面旗帜的第三波守卫会出现重装步兵，必杀轰掉就好。只是通过任务本身的话不算难，但是要求快速的“剩余时间30秒”和要求谨慎的“跌倒不超过2次”难以同时达成，建议分两次完成。

ライドンゴ讨伐

目的	击倒ライドンゴ
敌	ジエネッサ/シドセパイア/ライドンゴ
场所	御神木
通关后报酬	1000P
通关后经验值	350
通关后确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	时间结束/玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/使用必杀技击倒1个敌人/无伤

任务攻略 带上炎属性武器出战。本任务有个挑战规则要求无伤，倒也不是很难达成。一开始是ジェネッサ和シドセパイア封门，谨慎一点步步推进就好，千万要把必杀存下来。然后前后会各出现一只ライドンゴ，赶快把前面的引走，后面的交给队友，然后最后一击时用必杀速杀掉，期间多多注意另一只的动向。只剩一只以后就不难对付了。

强化エイクリッドX讨伐

目的	击倒强化エイクリッドX
敌	ウンディ-プ幼体/ジエネッサ/シドセパイア/ボルセパイア/エイクリッドX
场所	砂漠の骨
通关后报酬	1000P
通关后经验值	350
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	时间结束/玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/使用锚攻击3次以上/使用必杀技3次以上

任务攻略 为了打BOSS方便还是带炎属性副武器吧。消灭第一波小蚯蚓后，エイクリッドX会立刻出现。与它对战中会出现两波援军，第一波是大量ウンディ-プ幼体，第二波是大量ジェネッサ。优先收拾这些杂兵再集中精神对付BOSS就行了。

ライガルドロック讨伐

目的	击倒ライガルドロック
敌	シドセパイア/ライガルドロック/ライドンゴ
场所	树海の巢
通关后报酬	1000P
通关后经验值	350
通关后确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	时间结束/玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/使用锚攻击2次以上/跌倒不超过2次

任务攻略 也是比较简单的任务，一开始是シドセパイア和ライドンゴ的组合，优先解决シドセパイア，免得被它的攻击打至跌倒。打ライドンゴ谨慎一点也不会中招。最后ライガルドロック出现，为求安稳就不要对它的攻击发动会心一击了。雷属性攻击中了一次也只是麻痹，不会跌倒的。

上级训练5-1（上级）

目的	全灭敌人
敌	ボルジエロン/焰兵/ボルドンゴ/ボルクラッティス/ウンディ-プ/其他
场所	坑道
通关后报酬	1250P
通关后经验值	800
通关后确定报酬	翠矿石×1/翠玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/不使用必杀技/无强制归还

任务攻略 第一区域开场就是两只炎穿山甲，用冰属性武器打尾巴各个击破。第二区域会出现炎属性螳螂，周围还有几只炎属性水母，这里必须优先处理水母，在地图上观察螳螂的位置，始终与其保持距离。消灭掉之后水母后立刻出现蜜蜂，消灭掉蜜蜂后又立刻出现飞行机器，再次消灭后就终于能和BOSS单挑了。注意每次锚攻击后，它都会进行火焰喷射。击破后进入第三个区域，面对大蚯蚓BOSS，而焰兵和一些飞行机器会不断增援，必须优先解决。第三波、也是最后一波增援的焰兵中会出现重装步兵两个，这也是本任务同时达成无强制归还和不使用必杀技最大的难点，理想状况是让同伴引走一个，但实在难以应付的话，不妨分两次达成吧（当然也有靠料理加攻击力这一邪道战术–_,–）。完成本任务后追加“上级训练5–2”。

上级训练5-2（上级）

目的	限定时间内守护旗帜
敌	ジエネッサ/セパイア系/NEVEC兵/サイクロプス/クラッティス/ドンゴ
场所	パイプライン岛
通关后报酬	1250P
通关后经验值	800
通关后确定报酬	苍矿石×1/苍玉×1
撤退条件	旗帜被夺走/玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/不使用必杀技/击倒敌人25个以上

任务攻略 非常难的一个任务。虽然只有一般的士兵会来插旗，但掩护他们的火力真是非同小可。好在每次只需要保护一面旗帜算是制作人手下留情。攻克这个任务的绝对准则是：只将插旗的士兵视作对手，其余的敌人能不纠缠就不纠缠。而且最好是先用S/L大法刷出攻击力增加（大）的料理效果。主武器用杀人类速度快的机枪，副武器强烈推荐雷属性的スタンGランチャ–，火力不会被遮挡的同时，还能打出麻痹效果。以下的打法以不使用必杀技为标准，一般完成以后也能顺带完成击倒敌人25个以上。如果没有完成25人斩，那么就带上EX–T Blust ヴァン，再去挑战吧。

第一面旗帜的最大难关是第二波会出现两个重装步兵，要在如此凶猛的火力之下和如此狭窄的地形下将前来插旗的小兵推出去杀掉，是非常困难的。要点在于敌人出现的一瞬间，先锁定一个，一个喷射踢送出去，然后快速将其杀掉。然后立刻解除锁定赶回旗帜处，用喷射踢将正在插旗的士兵踢走，再用副武器追加攻击，消灭掉之后，还会再增援一波，就看玩家的临场发挥了。解决掉士兵后，剩下的时间就躲避重装步兵的攻击。

第二面旗帜来护航的是穿山甲，但是它并不能说是非常合格的人选，因为它巨大的体型和凶猛的攻击，有时候不仅能阻挡我方的救援，偶尔也会把插旗的小兵给挡住或打飞出去。因此一开始将右侧的士兵全部解决掉，然后将穿山甲引到旗帜处，挡住一部分士兵，玩家就趁机解决其余落单的士兵。如果有人开始插旗，就以喷射踢或副武器将其阻止。

第三面旗帜的护卫是大量花型AK和几个重装步兵，一开始立刻找到高台上的花把它打掉，这样压力会小一些。然后自己退到正面朝着入口的一边（背靠墙）的位置，锁定插旗兵，利用他们将旗帜作为优先目标这一设定，一旦看到差不多要靠近旗帜了，就放一发副武器的榴弹，全部炸成麻痹，然后一边开枪一边过去一脚踢走。当重装步兵出来之后，保持这个打法的同时还要随时注意重装步兵的动向，一旦看到他朝着自己举枪了，就把它锁定住，利用会心一击打出硬直来，然后趁此机会再用副武器打开群聚在旗帜旁的插旗兵。如此反复几轮，只要不被重装步兵扫翻在地，那么胜利就在眼前。

老实说这个任务非常看运气，即使失败多次也不要气馁。

上级训练 6（上级）

目的	限定时间内全灭敌人
敌	セパイア系/ボルジェロン/コルドンゴ/ドンゴ/ボルドンゴ/其他
场所	砂漠の巣
通关后报酬	1250P
通关后经验值	800
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还/时间结束
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/剩余30秒以上完成任务/受伤不超过3次

任务攻略 强烈建议带冰属性副武器出战，

不仅可以抑制炎水母的爆炸，还能对炎属性穿山甲造成高伤害。开场收拾掉身边的花和小蜘蛛，原种穿山甲就自己过来了。将其消灭之后，第二波敌人是炎水母+冰穿山甲，先收拾掉炎水母，然后冰穿山甲看准了用必杀轰，弥补属性上的无效。这里时间比较紧，还会有自爆小虫的支援，一定要注意。最后一波就是炎穿山甲和蜜蜂的组合，先击破蜜蜂再来收拾炎穿山甲，回避它的滚动之后用冰属性副武器给它冻上，然后补一发必杀就能快速解决掉。想要轻松完成“剩余30秒以上完成任务”的话，不妨去刷个攻击提升大的料理效果。

上级训练 7–1（上级）

目的	击倒所有的セパイア
敌	ジエネッサ/セパイア全种
场所	砂漠の巣
通关后报酬	1250P
通关后经验值	800
通关后确定报酬	黄矿石×1/黄玉×1
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/击倒敌人超过50/必杀技击倒敌人超过20

任务攻略 任务本身没什么难度，不或挑战规则上要求刷杀敌数。因此副武器应当尽量选择攻击范围较小的，免得误伤了花型AK。不断击破花里吐出来的小蜘蛛类型AK，存必杀槽，然后往敌人多的地方放，考虑到范围和贯穿性，最好选择初期的EX–T Blust メテオ。本任务完成后，追加“上级训练 7–2（上级）”。

上级训练 7–2（上级）

目的	全灭AK
敌	エイクリッドX/ボルドンゴ/ライドンゴ/ライガルドロック/ボルクラッティス
场所	大会会场
通关后报酬	1250P
通关后经验值	800
通关后确定报酬	黄矿石×3/黄玉×3
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/无强制归还/必杀技使用7次以上

任务攻略 雷属性和炎属性的BOSS RUSH。当然建议使用炎属性的武器了。第一波敌人是炎螳螂和炎穿山甲，自己对付炎螳螂，让队友引走穿山甲。这样做的好处一是穿山甲攻击能力远低于螳螂，队友可以多存活一下，给自己留出足够单挑螳螂的时间，二是远距离下穿山甲只有滚动的招式，即使被夹攻也比较好躲闪。将其各个击破后，前往第二个区域。第二组BOSS组合是雷

穿山甲和ライガルドロック，老规矩自己对付那个大个的，因为这次武器属性克制，所以打得比较轻松。第三个区域的BOSS是放单的エイクリッドX——你竟然敢一个人出来？

EP6

プラズマブレイド特训（上级）

目的	全灭敌人
敌	ジエネッサ/シドセパイア/セパイア/红贼
场所	红贼砦
通关后报酬	3000P
通关后经验值	1750
通关后确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	プラズマブレイド强制装备
通关后挑战规则	完成任务/无强制归还/跌倒不超过2次

任务攻略 沃尔塔教官任务。由于プラズマブレイド是近身战武器（根据与滑杆方向的组合出不同的招式），因此远程立回全靠主武器，最好选择对红贼有特效的机枪系。前两波敌人全部是红贼，想要完成挑战规则而觉得压力大的话可以放必杀，然后在之后出现的花型AK那里刷杂兵再次蓄满必杀槽。通过花型AK所在的通道后，红贼重装步兵会登场，用协力必杀技先轰掉就轻松了。

终极军团

过酷なAK战（上级）

目的	全灭敌人
敌	セパイア系/ライジエロン/レイビ–/ボルクラッティス/ライドンゴ/其他
场所	树海の巢
通关后报酬	3000P
通关后经验值	1750
通关后确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/无强制归还/必杀技击倒敌人10个以上

任务攻略 本战推荐带炎属性副武器。第一个区域会从花型AK中出现自爆的大蜘蛛，注意不要用炎属性攻击，为确保安全最好同伴也不要带炎属性的。第二个区域很多硬壳蜘蛛，而且还会不断从花型AK中补充，非常适合用来刷必杀技的击倒数。第三个区域有大量雷属性水母，这就是带炎属性武器的原因。第四个区域会出现炎螳螂、雷穿山甲和大量花，先解决杂兵，再以炎属性速杀穿山甲，最后收拾螳螂。

テックベ–ス编入试验（上级）

目的	限定时间内全灭敌人
敌	テック训练队员
场所	砂街
通关后报酬	3000P
通关后经验值	1750
通关后确定报酬	–
撤退条件	时间结束/玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/无强制归还/剩余时间30秒以上完成任务

任务攻略 拿着各种凶残武器的敌人，攻击力非常高，攻击意识也强。虽然任务本身好过，但剩余30秒的挑战要花点心思。建议用限界突破过的冰散弹枪，第一区域赶快解决敌人，存好协力必杀技。第二区域刚刚穿过洞口看见敌人（连锁定都不需要）就来一发，应该可以解决4个敌人。然后剩余的敌人会聚集在一个角落里，这里虽然会伤点体力，但还是建议强硬地冲上去用散弹枪一个一个打倒。第三个区域一开始就往平台下方移动，在那里使用EX–T Blust ヴァン这种必杀技可以瞬间卷入多名敌人。这样一来在剩余40秒左右时完成任务应该是没什么问题的。如果还是差一点，可以寻求料理的帮助（笑）。

[EX]超级训练 Lv.1

目的	全灭敌人
敌	ウンディ–プ幼体/レイビ–/クラッティス
场所	雪山通路
通关后报酬	3000P
通关后经验值	2000
通关后确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	体力不会恢复/每个阶层必须切换副武器
通关后挑战规则	完成任务/使用必杀技不能超过1次/无强制归还

任务攻略 这个EX任务以及接下来的两个EX任务，都是阶层移动类型，而且每切换一个阶层，之前使用的副武器都无法再使用，因此最好是将所有的武器都练到最高再来（包括可以限界突破的武器）。而且特殊条件中的体力不回复，其实只是在当前阶层不会回复，每切换一个阶层，大概都会回复约七成的体力。

第一层的主要敌人是两个螳螂，建议选用威力高的武器，例如ショットガン之类的，冲进腹部赶快秒掉其中一只（白菜用的是フレイムランチャ–，可以一边移动一边烧，始终保持在正面腹部下方）。一开始不要动也不要攻击，等两只螳螂跳过来，会自动锁定你的同伴，此时你再补几发冷枪就能引走一只了。周围还会出现小蚯蚓和蜜蜂，考虑到体力不会回复，因此还是要积极地清理。只要清理掉一只，剩下一只就好打很多了。注意尽可能不要使用必杀技。

第二层的敌人是ガルドロック，并且带着一波炎水母出现。这一层强烈推荐选择冰属性的副武器，一开始可以无视炎水母，直接注意打BOSS。因为水母虽说会吸收场上的T–ENG，但反正基本很少攻击我方，体力本来也无法回复，因此先做掉BOSS，再来收拾这些杂兵也不迟。同样注意尽不要使用必杀技。

第三层的主要敌人是三只穿山甲，但地形比较狭窄，而且还有大量杂兵干扰。必须先将其清理掉。推荐一进入BOSS区域时，跟第一层一样，退到左下角不要动也不要开枪，三只穿山甲出现后会同时朝同伴的方向滚过去。此时立刻从左侧的缝隙逃出去，然后用必杀技（千万不要用协力必杀技，因为同伴正在牵制着穿山甲）消灭掉花和杂兵。接下来开枪攻击一只穿山甲引诱其过来，然后最速杀掉。只剩两只时压力就不大了。打出锚攻击以后，撩翻一只然后立刻转换目标搞另一只比较好，这样等于是在十几秒内减少被攻击的压力。这一层强烈推荐冰属性的フリ–ズガン，蓄力后的穿透性和高冻结能力能起到很大的作用。

如果觉得吃力，可以分两次完成挑战规则。先完成“使用必杀技不能超过1次”，然后再刷个“T–ENG回复量提升（大）”的料理效果，就能事半功倍。本任务完成后开启VR任务“[EX]超级训练 Lv.2”。

[EX]超级训练 Lv.2

目的	全灭敌人
敌	红贼/コルドンゴ
场所	雪街高架
通关后报酬	4000P
通关后经验值	2500
通关后确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	体力不会恢复/每个阶层必须切换副武器
通关后挑战规则	完成任务/使用必杀技不能超过2次/无强制归还

任务攻略 第一层是大量红贼和两只冰穿山甲的组合。虽然穿山甲是重头戏，但为了快速消灭烦人的红贼，就用机枪当主武器。副武器选择雷属性（プラズマキャノン以外）。战术跟之前惯用的一样，对于出现的穿山甲，玩家一枪都不要打，让同伴们将其带走，玩家只顾先清理红贼。有宽阔的场地和掩体条件，即使要面对两只穿山甲也不成问题。

第二层是本任务最难的插旗任务，敌人是NEVEC兵。这里要求和时间赛跑，因为拖到剩余1分钟时会出现重装步兵，因此尽可能在那之前多完成一点进度。这里强烈推荐距离长、带麻痹而且有穿透性的プラズマキャノン。一开始找好位置，两、三发就解决掉上面的三个杂兵。插旗子看到地图上出现三个敌人后，直接对准上面两枪解决一个，另一个稍微躲一下他的攻击再清理掉，下面的杂兵一般不会找玩家的。等重装步兵出现后，直接用必杀秒掉上面这个，再趁隙完成插旗。

第三层跟第一层有些类似，虽然主要的目标是AK，但难对付的其实是会前来增援三波的林者。副武器选择炎属性，推荐ホ-ミングミサイル。一开始ライガルドロック会在一个遥远的高台上，不用理它，基本上玩家不上去它也没什么作为。下方战场有雷穿山甲一只和大量增援的林者。由于地形非常大，玩家就集中精神清理杂兵，随时注意一下雷穿山甲的位置就好。直到确认林者不再增援后，再去除掉雷穿山甲，接着上去杀掉落单的ライガルドロック。

第四层把主武器换成镭射枪，因为敌人全是AK。副武器尽量选择跑动方便硬直小的冰属性武器（白菜用的是リングショットガン，感觉还不错）。这一层由于没有大型AK，知道诀窍以后攻略非常简单。首先地图是边境基地，玩家从入口处出现，一路往讲义室的方向慢慢推进。前两波杂兵都没什么特别之处，随便收拾就行了。清理掉讲义室门前的杂兵后，下限的地盘中心会出现一朵花型AK，这里一定要注意：千万不要下去，那朵花就是个陷阱。站在楼梯上正好可以用主武器将其击破，之后三个通向下凹地形的楼梯处立刻出现三朵花挡住去路，接着吐出三个巨大的炎属性自爆蜘蛛。如果之前下去了，想不死就只有放必杀技，当然我们不能在这里浪费弹药。自爆蜘蛛的超大范围自爆退到基地的墙边是刚好炸不到的，玩家耐心一点，绕到每个楼梯处将花和蜘蛛各个击破吧。

最后一层为了对付焰兵，主武器换回机枪，副武器强烈建议威力最大的冰属性ショットガン。第一个区域的第一波敌人是三个焰兵与一只炎穿山甲（远处有花和自爆蜘蛛，暂时无视）。老规矩让同伴调走穿山甲，玩家清理掉焰兵（不会增援），然后再灭掉炎穿山甲。靠近自爆蜘蛛用散弹枪带花一起强行杀掉后，周围增援4个焰兵。清理后进入第二个区域，走过洞口就不要再前进了，里面会刷出两朵花和炎螳螂。炎螳螂会追着玩家打，利用这一点正好将其引回第一个区域再开杀戒，还可以利用柱子躲避它的喷火。收拾掉它之后，回到区域二对准花群的方向来一发协力必杀技，将花清理掉，然后慢慢推进扫掉剩下的杂兵就OK了。

本任务完成后开启VR任务“[EX]超级训练Lv.3”。

[EX]超级训练 Lv.3

目的	全灭敌人
敌	ジエネッサ/シドセパイア/セパイア/レイビ–/ドンゴ
场所	红贼砦・屋上
通关后报酬	5000P
通关后经验值	3000
通关后确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	体力不会恢复/每个阶层必须切换副武器
通关后挑战规则	完成任务/使用必杀技不能超过3次/无强制归还

任务攻略 本任务对必杀技的使用时机有着重要的讲究，因此在下文攻略中没有提到使用必杀技的时机，则千万不要使用（当然仅对于挑战规则而言）。另外作战前强烈建议刷出“攻击力提升（大）”的料理效果。

第一层主武器推荐镭射枪，副武器推荐雷属性的スタンGランチャ–，必杀技事先改为EX–T Blust ヴァン，搭档推荐克里斯（或者里根教官）和W.I.Z小妹γ。一开场会有穿山甲，让同伴引走，自己集中精力解决眼前的大量花型AK和杂兵。由于花相互之间靠得比较密集，榴弹枪系在这里会有不错的表现。推荐打至最后一朵花时，故意让它放一个杂兵AK出来，然后先去杀掉穿山甲，这个杂兵不死期间，新的杂兵是不会刷新的。全灭杂兵后花会在原位置增援一次。

第二层主武器推荐镭射枪，副武器推荐炎属性的ホ–ミングミサイル。一开始场上有花和炎水母，以及原种螳螂一只。让队友引走螳螂，玩家抽空将其全部消灭。消灭螳螂后，主角エイクリッドX出现，这也是明知有炎水母还选用炎属性武器的原因。

第三层主武器推荐机枪，副武器推荐雷属性的プラズマキャノン。一开场出现一堆红贼杂兵，简单清理掉后继续前进。来到桥上的平台，这里会有两波林者出现，每一波都带有一个重装步兵。应该利用箱子做掩体躲避重装步兵的机枪攻击，同时用超长射程的副武器逐一消灭其余杂兵。接下来桥板放下，下去引一下会有两个焰兵出现。此时建议用副武器一人射一枪后立刻退回高台，再用超长射程的副武器逐一击破。第二波援军是焰兵+飞行机器，都是出现在高台下方，继续用副武器屈。第三波援军是三个重装步兵！他们在下面是打不到上面的，找好位置让副武器的弹药可以贯穿他们，让他们在上高台前多伤些血（同伴吸引住火力的话，在下面直接打死也不是不可能）。上来以后绕着箱子跑，各个击破。

第四层主武器推荐镭射枪，副武器推荐炎属性的ホライゾンミサイル。本层非常简单，开启小洞窟里的数据柱，周围就会冒出四朵花把玩家包围住，花里跳出来的都是杂兵，最有威胁的也就是小型自爆蜘蛛。玩家只要第一时间退回入口处，然后慢慢推着打就行了。

第五层主武器推荐机枪，副武器推荐冰属性的ホフリ–ズガン。本层的任务是限定时间2分钟内防卫大门，玩家一开始就占据上坡位置，不断使用副武器的蓄力，将上来的NEVEC兵推下去。第二波援军会有一个重装步兵，一开始清理几个跑得快的杂兵后，就要集中火力对付这个重装步兵，对其机枪使用会心一击的熟练程度非常关键。第三波敌人是飞行机器和NEVEC兵的组合，按照正常的方法打问题不大。第四波敌人会出现两个重装步兵，更要命的是他们不找玩家，直接轰门。因此不要吝啬了，等他们靠近之后看准位置一发协力必杀技带走吧。后面的援军问题不大，注意速杀重装步兵就行了。注意本层的杂兵是无限的，玩家杀得越快，刷新也就越快，因此要自己稍微把握一下节奏。

第六层主武器推荐镭射枪，副武器推荐冰属性的リングショットガン。第一波敌人是花+杂兵蜘蛛，不足为惧。第二波敌人是两朵花，各自会吐出小自爆蜘蛛和大自爆蜘蛛。建议先收拾左边吐大自爆蜘蛛的，从左侧小路迂回过去，用副武器阻止自爆，主武器攻击花的本体。第四波敌人是炎和冰穿山甲，而当其中一只被做掉后，会立刻出现炎螳螂。因此建议自己先引走冰属性，将其灭掉后，再直接收拾炎螳螂，最后才来清理炎穿山甲。

第七层主武器推荐镭射枪，副武器推荐炎属性的ファイヤ–Gランチャ–。开场看到雷穿山甲后先后退，把它引到背后空旷的场地再击杀。之后背后出现焰兵长版本的穿山甲，继续击杀。最后才回到上方，把副武器强行连小蜘蛛带花全部炸碎。注意最后还会出现一波花与雷属性的小蜘蛛的援军。

第八层主武器推荐镭射枪，副武器推荐冰属性的ショットガン。构造跟第四层有点相似，但难度不可同日而语。开启数据柱后，周围会出现四朵花，吐的全部都是大自爆蜘蛛！如果一起爆炸，小小的场地无处可躲。因此敌人出现后立刻锁定一个目标过去攻击，大蜘蛛全部用冰属性散弹枪最速解决掉。逐一击破后

完成本层。

第九层主武器推荐机枪，副武器推荐冰属性的アイスGランチャー。本层是限时内旗帜防卫任务，地形是先驱者基地大厅，旗帜就插在咖啡店上坡处。玩家要谨记，本层的原则是不远离旗帜，要随时保证能用副武器攻击旗帜的周边范围。第一批敌人从教官室方向过来，建议玩家算好距离边打边退，看着敌人要聚集在旗帜处时，直接一发副武器把旗帜周围的人全部轰成冻结状态。冻结状态的敌人虽然还会往旗帜跑，但却是无法插旗的，慢慢料理就好了。第二波敌人依然是从教官室方向来，但大厅中央的左侧会刷出两个兵，右侧会刷出一个重装步兵，因此推荐玩家尽快将插旗的杂兵冻住，然后再用机枪速杀重装步兵。第三波敌人出现在入口方向，记住任务是限定时间内防守，没有必要自己迎上去，这个时候的基本站位是自己站在咖啡店的下坡中央，让抛物线轨道的副武器能够第一时间落地。第四波敌人出现在教官室方向，大厅还会出现一个重装步兵，跟他纠缠一阵子以后，时间就差不多到了。如果中途不小心被打翻在地，众多敌人围住了旗帜，而副武器来不及的话，就直接用必杀技救急吧。

第十层主武器推荐镭射枪，副武器推荐炎属性的ロケットランチャー。本层会出现全新的BOSS金属螳螂（メタルクラッティス），行动模式跟原种基本完全一样，只是在全身发光咆哮后，玩家绕到身后，它就不会发动乱舞，而是会进行转身攻击。打到这里玩家应该最起码还有一次必杀技的使用机会。开场解决掉面前的一个小蜘蛛，然后金属螳螂就会在该位置出现。第一时间一发协力必杀技将其轰成瘫倒状态，上去锚攻击后疯狂输出，绝对不要把火力浪费在周围的小蜘蛛上，花也不要清理了，运气好的话同伴会帮忙吸引杂兵。等螳螂恢复体势后，一直黏在它的腹部下方打，第九层没有用必杀技的话，等必杀槽满了就再来一发协力必杀技，再次锚攻击击倒后，应该就能打死了。

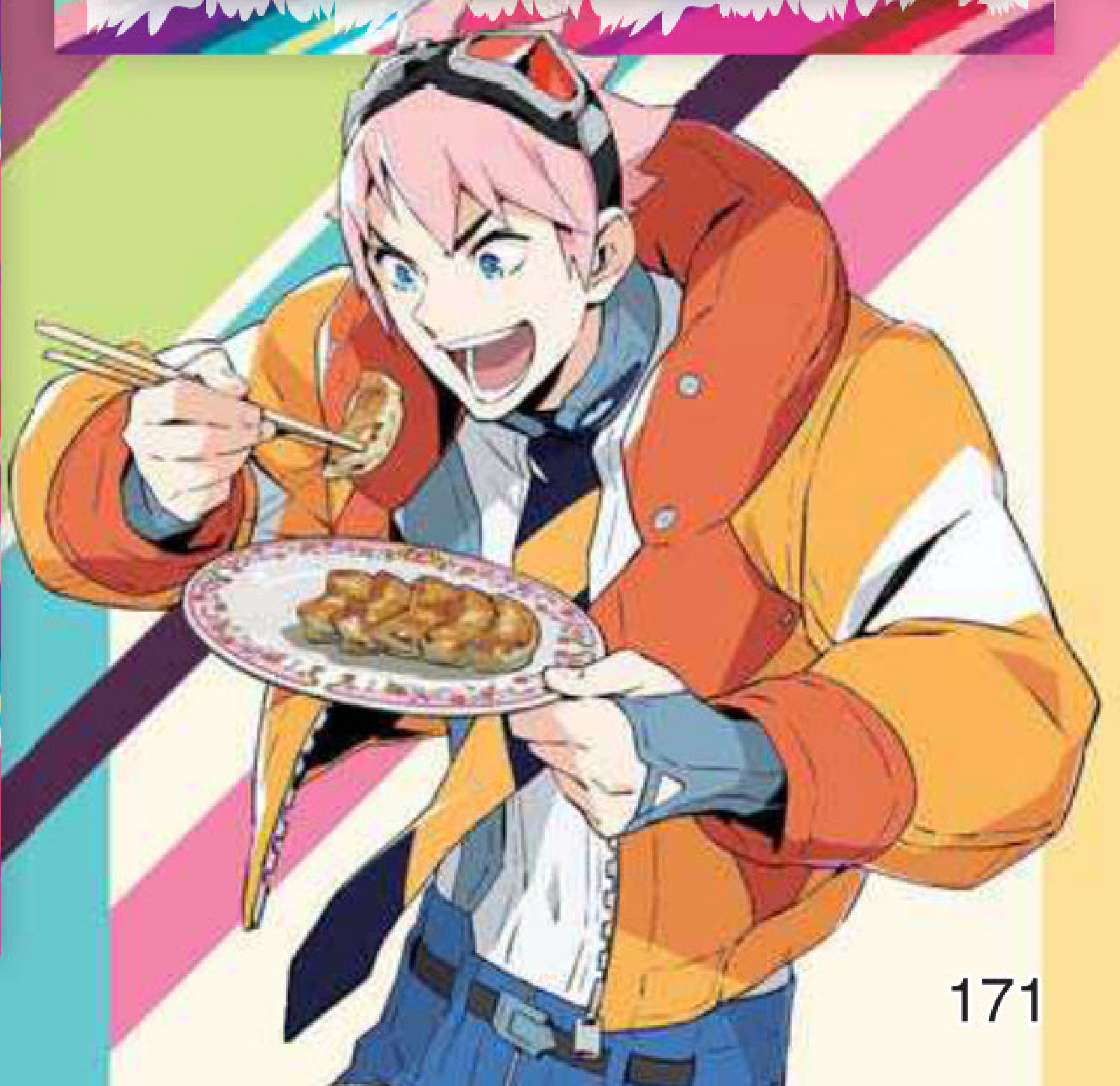
下载任务

[SP]ドンゴdeカ–ニバル（上级）

目的	全灭ドンゴ
敌	ドンゴ全种
场所	砂漠の巣
通关后报酬	2500P
通关后经验值	2500
通关后确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/使用必杀技3次以上/跌倒不超过1次

任务攻略 这个任务可以刷难以得到的ドンギウムG结晶。任务一开始，场上就会同时出现原种、炎、冰和雷四种属性的穿山甲，何其壮观。于是为了完成挑战规则，尽量减少被吹飞的次数，第一件事就是要跑得远远的。当四只穿山甲的注意力都集中在队友身上时，悄悄从身后绕过去，攻击其中一只将其引过来，然后各个击破。理想的顺序是原种→副武器属性克制的那只→副武器属性被克制的那只→剩下一只，因为原种和属性克制的可以速杀，存好必杀后对属性被克制的那只用必杀速杀，然后解决剩下一只。如果计划出错被围攻的话，一定要先逃跑，务必保持1对1的局面，积极确认下屏地图敌人的位置。

当然打完它们不是就结束了，接下来马上会窜出两只焰兵长乘骑版本的穿山甲来。战术方面不变，依然是引过来各个击破。注意一定要先打晕焰兵长，否则这家伙转起来都不停的。



终极军团

[SP]一触即发（上级）

目的	全灭敌人
敌	アカデミ-ズ/焰兵/林者/クラッティス/ライドンゴ/其他
场所	テック秘密通路
通关后报酬	2000P
通关后经验值	1500
通关后确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/使用锚攻击1次以上/无强制归还

任务攻略 本任务的最大特征敌我双方的防御力都非常低，只要被摸到就是大伤害。因此副武器强烈推荐プラズマキャノン，活用其超远距离的射程和穿透性，可以在敌人无法攻击我方之前就将其击破（连同伴也选择克里斯和里根教官就更爽了）。第一区域出现的全部是人类敌人，其中还有重装步兵，不过按照步步为营的推进型打法，没什么难度。第二区域会按照雷穿山甲×1→多数花+蜜蜂→雷穿山甲×2→原种螳螂×1→原种螳螂×1+多数花+蜜蜂→原种螳螂×1+雷穿山甲×1，依然是秒杀路线，注意要用原种螳螂×1那波来完成锚攻击的条件，因此得先击破其双臂的核心。原种螳螂×1+多数花+蜜蜂那波，由于场面混杂，未免出意外，可以直接用必杀技了事。

[SP]グヴァンテ讨伐（上级）

目的	击倒グヴァンテ
敌	ウンディ-プ幼体/ジエネッサ/セパイア/ボルセパイア/グヴァンテ
场所	ウ-タンヴィル圣域
通关后报酬	2000P
通关后经验值	1500
通关后确定报酬	–
撤退条件	玩家3次强制归还
特殊条件	–
通关后挑战规则	完成任务/不使用必杀技上/无强制归还

任务攻略 任务一出来就是对付传说中的AKグヴァンテ。在故事流程中，玩家对付这家伙最苦恼的一点就是射程问题，必须要靠得很近去打其四肢上的核心，然后再回到高台上打头上的角。现在我们有了雷属性的超远射程プラズマガン，再加上BOSS又是冰属性，完全没有道理不用嘛（搭档换成克里斯和里根教官就更爽了）。场景中的三个高台上都有花在放AK，下层有不少ウンディ-プ幼体。这里建议先清理掉杂兵再跟BOSS纠缠。地图上东边高台上的花很好解决，南、西边高台上的花吐的是大自爆兵，所以攻击的时候一定要对准花的本体，不要误伤了自爆兵，否则就得跳下去避一避风头了（已经完成挑战规则的话，强烈建议用必杀技直接轰掉省得麻烦）。高台上的花全部消灭后会以同样的配置增援一波。全部杂兵解决完以后，慢慢料理BOSS就好，站在高台上引诱它吐出对上方的冰息，然后跳下去趁机打脚。脚部核心破坏后，副武器的射程甚至可以直接在下层攻击头上的角，打起来非常愉快。注意第二次攻击它的脚部时，会有冰晶弹射出进行反击。

玩后感

本作的素质非常出色，作为快节奏的动作射击类游戏，但战斗过程非常流畅。可供选择的武器非常多，而且各有特色，不容易让玩家感到厌烦。游戏自带的任务数量充足，挑战性也比较强。随着日后官方慢慢更新任务，本作的游戏价值也会逐渐提高吧。不过不得不说，3DS版不能线上对战实在是反人类。

攻略透解

RPG	角色扮演	PSV
特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士 2		
トトリのアトリエ Plus ~アーランドの炼金术士 2 ~		
Gust	日版	2012 年 11 月 29 日
1 人	6090 日元	无对应周边

文 宇宙人

美编 sienna

本作是“《工作室》系列”于PS3平台发售的“阿兰德”三部曲第二作完全移植，无论画面还是系统相比起第一作《萝萝娜》都有很大的改进。而移植到PSV的本作无论画面还是内容都没有丝毫缩水，前作DLC的人物也可以通过剧情加入。此外还增加了新迷宫和新服装，内容比较厚道。虽说刚发售的时候出现频繁报错的状况。但是就在截稿前不久，Gust已经公布了1.01更新补丁修复了这些问题。喜欢日式RPG的玩家怎么能做过本作呢。

主要角色 & 地名对照	
原名	译名
トトリ	特特莉
ミミ	咪咪
ツエツィ	翠翠
ジ　ノ	基诺
メルヴィア	梅尔维亚
ロロナ	萝萝娜
ステルク	斯特尔克
マ　ク	马克
ペ　タ	皮特
ゲラルド	格劳德
パメラ	帕梅拉
ク　デリア	库迪莉娅
フィリ	菲丽
イクセル	伊克赛尔
ピアニャ	皮娅喵
ア　ランド	阿兰德
アランヤ村	艾兰亚村

系统详解

基本操作

按键	作用
十字键	光标移动
左摇杆	人物移动
右摇杆	拉近、拉远镜头
○键	确定、对话、调查、采集
× 键	取消、跳跃
□键	攻击
△键	打开主菜单
Start 键	地图移动
Select 键	查看道具、大地图上为存取存档
L 键	基本作用同 Select 键，战斗时选择援护同伴
R 键	基本作用同 Start 键，大地图上位切换光标移动模式，战斗时选择援护同伴
背触板	让特特莉卖萌

主菜单

アイテム：查看、使用身上的道具，道具格默认 60 个，触发特殊剧情之后能提升到 100 个。如果要查看箱子的道具必须回工作室，箱子的格子有 999 个。单个道具会占用 1 格，但是部分使用系的道具会显示一个数字，代表该道具能使用的次数。另外，特特莉和萝萝娜的工作室虽然相隔两地，但是道具箱中的道具是共通的。（据萝萝娜说是用了某种奇怪的炼金术）

ステ－タス：查看队伍中角色状态，查看角色的等级、能力参数，更换装备也是在这个菜单中进行，此外还能查看同伴的交友值。

图鉴：查看各种冒险记录。

スケジュ－ル：查看此时接受的依赖任务的状况。

冒险者免许：查看冒险者的功绩，内容包括战斗、探索、依赖、图鉴 4 项，完成里面的内容能够积蓄冒险者点数，同时令冒险者等级提升。

オプション：系统设置。

城镇设施

两个工作室分别位于艾兰亚村和阿兰德，因此这两个地方也算得上是我们的根据地，那里除了工作室之外还有商店和冒险者公会等设施，在我们的游戏中发挥着重要的作用。

村の广场 & 职人の通：两个根据地的中心部，通往各个设施。当然也会触发不少剧情。除此之外，皮特的马车也会停放在这个位置，前期如果要来往于两地之间，最快的方法就是乘坐马车。

商店：作为根据地必不可少的设施，艾兰亚村和阿兰德各个商店贩卖的道具都不一样，主要都是各种调合素材，不过存货有限制，买光了就要等下次入货才能再次购买。偶尔也有一些调合书和重要道具，这些买了之后是不会补货的。冒险者等级为 BRONZE 以上时，玩家也可以将自己的一些道具登陆到商店中，让店主为我们进货。这样以后就能买到跟登陆商品完全一样（包括等级、特性、品质）的道具。注意不是每个道具都能登陆的，不同商店可登陆的道具也不一样。此外，道具品质超过 100 的话会进货品降到 100，消费等级 7 以上的特性也会消失。

冒险者ギルド & バ－・グラルド：公会和酒吧，阿兰德和艾兰亚村领取依赖任务的地方，两处能领取的任务都不一样，但是汇报完成倒是没有地点要求。此外，公会里面跟库迪莉娅对话还能汇报冒险者免许中的内容，当积蓄到足够的点数之后也要向她汇报才能令冒险者等级提升。

男の武具屋：打造武器和装备的地方，虽然要求的素材不明，但基本上都是钢材或者布料之类，调合出来之后过来这边看看就行了。注意列表中看到的都是粗恶品状态下的性能，实际打造出来的装备会根据品质而提升能力参数。当然素材本身的技能也会继承到装备里去，所以打造装备的时候还要充分考虑到素材特性的利用。

炼金术指南

调合基本

炼金调合是本作最重要的系统。通过调合，特特莉能制作出各种攻击道具、回复药甚至装饰品。武器和装备的素材也要通过调合来制作。调合之前先要从各种参考书中学习调合方法。之后，如果有足够的材料就能在工作室的大釜中进行调合。调合的成品不同，消费的时间和 MP 都不一样，成功率也会有差异。简单地说，越高级越重要的道具，调合的天数和消费的

MP 就越高，成功率也会越低。调合成功率可以通过提升炼金术等级提升，但是时间和 MP 消耗是固定的。开始调和之后，日期就会马上跳到调合成功的那一天，期间不能做其他任何事，所以要注意别影响到限时的依赖任务或剧情。

选料 & 调合

想要做出实用的道具，找到合适的素材还不够。每个素材都有不同的品质和特性，这些项目都会不同程度上影响到成品的实用价值：

RANK：代表素材的综合质量，从高到底分成 S、A、B、C、D、E 六个等级。评级主要受素材的品质和附带特性影响，因此就算相同的素材也会有不同 RANK 之分。

品质：素材的品质会直接影响到成品的效果，而消费品道具的品质通常会影响到使用次数等。

效果：使用、饰品类道具的固有效果，调合时选料的品质和种类不同会导致效果发生不同程度的变化。

特性：每一个物品个体所具备的特性，相同物品之间也可能带有不同的特性，特性的效果也是千差万异。素材的特性可以继承给成品，从而直接影响到成品的效果，因此决定调合什么道具之后，就要考虑给道具配上怎样的特性来搜集素材。

LV：物品的固有等级，只要是同种物品等级就不会有差异。调合成功之后，素材等级的总和决定了道具能继承多少特性。

选择好材料之后就能进行调合了，首先是已经掌握的道具列表中选择要调合的道具。然后就会出现道具选择界面，把光标移动到素材上面时，画面右下角会有一条槽，槽的长短决定了成品的固有效果，而影响槽长度的主要是取决于素材种类、品质和特性。素材中如果有能让成品继承的特性，这些特性会在左边的表格中列出。每个特性都有一个消耗等级的数字，越实用的特性，消费等级越高。特性表上方的数字就是成品能获得的总等级，这个等级是取决于不同种类的素材等级平均值的总和。比如合成 A 道具需要 B、C、D 三种类的素材各一个，A 能获得的消费等级就是 B、C、D 三种类素材的总和。但某些情况下（合成多个道具，或单个道具要求多个同种类素材）选择了不同等级的 B 类素材，那么这些 B 素材等级就会取平均值进行计算。

另外要注意的是，所有物品最多只能带 5 个特性，超过 5 个的话，即使消费等级还有剩余都不能再继承了。选择了特性之后，调合便大功告成。

ちむ酱

第二年 9 月在萝萝娜工作室触发制作ちむ的剧情之后，工作室就能制作ちむ酱为我们分担工作了。ちむ可以安排采集或者调合两种工作，本质上其实没有区别，都是给道具她们然后照样复制。采集是复制素材，调合是复制消耗品等道具。我们道具箱里要有一个样品才能让她们进行复制，复制的时间会根据道具的等级和调合难度决定，最短的 1 天一个，最长的要花上数十天。复制出来的道具会跟样品一模一样，所以后期研发出一个威力强劲而且特性流氓的道具之后，可以交给她们量产。

可以制作ちむ之后，一开始只有一个，但如果将一个“生命の水”放进萝萝娜工作室的扭蛋机里面就可以再制作一个，游戏中一共能拿到 4 瓶“生命の水”，换言之能够拥有 5 只ちむ。

让ちむ工作要喂她们吃派（パイ），什么派都不要紧，因此没必要刻意调合，直接到翠翠姐的商店买就是。每只ちむ每

10 天会吃 1 个派，而吃够 10 个派之后工作效率就会提升一丁点，委托她们时能够查看到底一共吃了多少个派。

如果箱子中的派吃光了，ちむ们就会罢工，箱子满了也会停止工作，因此出远门的时候（比如第一次出海）要保证派的存货还有箱子的空格足够。

生命之水入手方法

1. 帕梅拉的商店 7000 元购买（限一次）；
2. 跟伊克赛尔的料理对决获胜，获胜方法是做出品质 80 以上的トトリア风プランチ；
3. 跟斯特尔克交友度 50 以上时在萝萝娜的工作室触发剧情获得；
4. 冒险者证书等级到达 COOBALT 后奖励。

迷宫探索 & 战斗

除了两个大本营之外，地图上几乎所有地区都是迷宫。出发之前可以在阿兰德或者艾兰亚村募集两名同伴一起出发。大地图上每移动到一个地方就要消耗一定天数，合成“旅人の靴”之后移动速度会加快，因此游戏前期没必要急着去太远的地方，来往阿兰德和艾兰亚村之间也要尽量用马车。移动的过程中会有一定几率遭遇杂兵或者获得素材。

迷宫中探索时，采集点和敌人都是可见的，而探索时画面的左上方会出现一条红色的时间槽。采集和战斗都会令时间槽扣减，耗光之后就会经过一天。正常来说一条时间槽只能采集两次，但是调合出“倍速手套”之后就能领时间大幅缩减。获得的素材品质特性全部随机，如果使用“营养剂”能够全面提升整个区域中的素材质量。当特特莉走近采集点时，如果头顶出现的标志是黄色，代表这个采集点有珍贵素材。

特特莉与敌人接触后就会切入战斗画面，如果按□键攻击到敌人，则可以先制状态进入战斗。部分迷宫中还会有实力特别强大的凶恶怪物，走近它们后会主动冲过来攻击，无法先制。如果能战胜它们的话能获得不少冒险者点数奖励，也有可能获得比较罕有的素材甚至装备，如果能调合出强力的道具记得去挑战它们。

区域中的敌人被消灭掉或者采集点采集过后，离开迷宫前都不会再出现，离开迷宫后时间槽无论剩下多少，时间都会推进一天。另外，迷宫中有些特殊的场景是地标，走近之后会获得一定冒险点数。

TIPS：如果点开采集点发现道具不满意，只要一个都不选，时间就不会推移。同理，战斗中如果逃跑的话，敌人依然会在迷宫中存在。

战斗

1. 参战角色 & 状态
2. 援护槽
3. 援护提示
4. 行动顺序
5. 必杀槽
6. 敌人

跟传统 RPG 一样，本作的战斗采用指令形式。左下角的行动槽就是角色的行动

顺序。除了发动攻击之外，还能使用技能或者防御、逃跑，特特莉每次行动会令总回合数加 1。原则上行动槽中轮到该角色时只能行动一次，但是部分凶恶怪物，或者特特莉和萝萝娜使用了“时空の卵”之后，一轮能进行复数次行动。

请求援护

特特莉专属特性，作为炼金术士，特特莉本身是非常羸弱的。因此战斗时非常需要同伴的保护，同伴的状态下方的槽就是援护槽，援护槽有 3 格，随着特特莉发动攻击就会积蓄，蓄满一格后就能发动一次援护。除了每个人都会的援护防御之外，不同角色还有独特的援护能力，比如咪咪的援护攻击、萝萝娜的援护回复、马克的援护逃跑等。发动时机也有一定差异，大家可根据实际情况判断是否使用。

值得一提的是，发动援护防御的角色能够帮特特莉抵挡任何攻击，哪怕对方使用的是全体攻击，特特莉都不会有任何危险，同时，使用援护的角色也会进入防御状态，面对全体攻击时能减轻一定程度的伤害。

技能 & 必杀技

战斗中**スキル**指令就是发动角色的技能。技能有持续和手动发动两种，确定角色状态的时候，如果消耗 MP 为 0 的就是持续发动的效果。手动发动的技能会消耗 MP，但是攻击系的技能威力会比普通攻击高一大截，辅助技能也有很多不错的效果，要合理运用。一般来说，技能会随着角色升级而学会，但是也有个别人的个别技能要触发特殊剧情才能学会。

角色状态最底下还有一条必杀技槽，积蓄满了之后还能发动华丽的必杀技攻击。

道具

跟每个人都有的技能不同，使用道具是特特莉和萝萝娜两位炼金术士的专利，道具有攻击道具和药物等，基本上都是消耗品，出门前要做好充分的“军火储备”。道具的种类、特性、效果都会直接影响到威力。因此，好的道具能让特特莉发挥出比任何人都强的战斗力。

异常状态

部分怪物的攻击或者我方的技能会有一定几率给对方造成异常状态，基本上结束战斗之后状态就会消失，但有时也会对战斗造成不小的影响。

毒：每轮行动会扣减一定量的 HP；
麻痹：攻击、防御、速度降低；
睡眠：无法行动，受到攻击后解除；
诅咒：HP 回复、能力上升的效果会变成下降；
黑暗：命中率大幅下降；
三重苦：同时出现中毒、麻痹、诅咒三种状态

依赖任务

在冒险者公会或格拉尔德的酒吧能够领取到各种依赖任务。依赖任务的有调达、调合、退治三种，调达跟调合都是要特特莉交纳一定数量的指定道具，而讨伐是消灭一定数量的怪物。依赖任务一般都有时间限制，如果在指定天数之内没能完成的话，任务就会被取消，当然也有一部分任务是没有时间限制的，通常是一些现在还没发现的高级怪物。

报告任务的时候，公会会根据玩家完成任务的情况评级，讨伐类任务会根据玩家消灭怪物时经过的回合数评定奖励，而调达、调合两种任务则根据玩家交纳的素材等级评定，上交 S 级的素材就能获得 S 级评价了。获得 C 级以上的评价还能获得

额外素材奖励，素材的种类可以按△键在任务单上确认。评级不会直接公布，但是能从奖励内容中得知评级。因为 S 级次数也是关系到冒险者免许的，在不影响到调合和特性保留的前提上，尽量争取 S 级完成吧。

好友特殊依赖

第 2 年 1 月在特特莉工作室会发生斯特尔克来工作室的事件，此后的日子里，每当完成调合或者休息结束之后偶尔会有好友前来拜访，并希望特特莉能给他们一件道具，满足他们的要求的话就能令交友度提升。触发的几率完全随机，但是触发了第一次之后要经过 15 天才能再次触发。需要的道具没有品质的要求，一般给个低级或者使用次数剩下 1 的打法走他们就可以了。特殊依赖会增加不少交友度，前期尽量满足同伴的需要吧，但到了后期他们可能会要求拿高级的武器（比如 N/A 等），此时就要根据实际情况决定是否拒绝他们了。

冒险者等级 & 免许

阿兰德大陆中有非常多未开发的地区，因为有怪物出没，国家是禁止普通人进入这些区域的。因此如果要展开冒险就必须成为冒险者，第一次到达艾兰德的冒险者公会之后，特特莉就会正式成为冒险者。冒险者有不同的等级，随着等级提升，可探索的地方就会增加。想提升冒险者等级就要完成冒险者免许上的内容。

冒险者免许的内容分 4 个类别，分别是战斗、探索、依赖、图鉴。每个类别中又有很多项目，完成这些项目能够积蓄冒险者的点数，到达一定点数之后回去跟库迪莉娅汇报就能提升冒险者等级。从而使可探索区域增加。此外，完成个别项目还能获得特殊奖励，比如特特莉的能力提升、技能消费的 MP 减少、完成任务后报酬增加、以及发现地图上原本无法发现的东西。

需要注意的是，如果第 4 年的 6 月之前冒险者证书等级没有达到 DIAMOND 就会直接进入 BAD ENDING。

游戏的推进

本作流程推进是以天数为单位计算的。在家里调合，或者到世界各地冒险、采集、战斗，或者触发某些剧情都会令时间推移。每一周目总时间最长总时间是 5 年半左右，当然如果期间某些条件没有达成，提前结束进入 BAD ENDING 的情况也是有的。当进行到第六年的 6 月 1 日游戏便会结束，届时系统会根据玩家推进剧情的情况以及满足的条件进入结局。

在这段有限的时间内，玩家可以自由地做想做的事情，而且只要满足相应的条件就能触发各种各样的事件，令剧情推进。因此为了保证自由度，这篇攻略将会重点介绍不同事件的触发条件以及注意事项。如果能有效利用时间，一周目达成全结局也是完全没问题的。当然，这部分就交由各位玩家进行规划了。

期间限定事件触发条件

序盘

故事的开端部分剧情，这部分跟传统 PRG 一样有较为明确的流程。基本要做的事情是跟村里所有人打招呼，到格劳德的酒吧接受委托任务，跟基诺和梅尔维亚组队出去冒险，不断赚钱就可以了。5 月 16 日就会触发剧情乘坐马车去阿兰德。注意，如果这段时间内跟梅尔维亚出去冒险次数少于 2 次，前往阿兰德的剧情就无法触发直接进入 BAD ENDING。

造船事件

海龙被害

第三年的 3 月1日之后，冒险者等级 SILVER 以上，从艾兰亚村进入世界地图就会触发，7 天之后回到特特莉的工作室进行调合会再次发生相关剧情。

ギゼラのごと

第三年 7 月1日以后，从艾兰亚村广场进入世界地图触发事件，正式开始寻找母亲。之后分别跟格劳德、帕梅拉、皮特、基诺、库迪莉娅、斯特尔克、咪咪对话。

到第四年1月1日，并且库迪莉娅对话的 30 天之后，再次跟库迪莉娅对话前往萝萝娜工作室。然后返回特特莉的工作室触发剧情。

船作り开始!

完成上面所有事件之后到格劳德的酒吧拿到《帆船解体新书》，之后就可以着手制作船的部件了。

语る思い出す

将船的部件交给父亲就能触发，船一共有 6 个部件，每交两个就会触发一次剧情并且度过一天。给齐全部部件之后，船就大功告成了。

出港!

船完成后前往码头就会触发出海情节，出海的时候如果有跟交友值 60 以上的同伴组队，会出现相关的对话，此后从地图南边的海域开始，东边一大片海域以及上面的岛屿都能去冒险了。

海龙

可以出海后，第一次前往アルト メイア会触发跟海龙フラウシュトラウト战斗的剧情。海龙的实力比一般的凶恶怪物还要强，要做好充分准备，另外还要记得带上咪咪触发相关剧情。如果一旦过了之后就无法再遇到海龙，咪咪的剧情也无法推进下去了。

母亲搜索

大陆发现?

出海后一直航行到北の大地，进入最果ての村触发剧情。然后再村口附近调查一下触发剧情。听村长讲述完一切之后返回阿兰德。如果之前咪咪有参与跟海龙的战斗，这里会触发咪咪的事件。

回到艾兰亚村之后将一切告诉父亲和姐姐，顺便皮娅喵也偷偷跟了过来。

拯救最果ての村

再来・最果ての村

回去家里讲述了最果ての村发生的一切之后，再次前往最果ての村，前往长老家会再次触发剧情。之后能够从长老那里购买商品（包括两本极品道具的参考书），

回去特特莉的工作室发生剧情，之后去萝萝娜的工作室找萝萝娜商量。

パメラとお出かけ

回去艾兰亚村跟帕梅拉对话，进入大地图后触发帕梅拉离开的剧情。这时就可以去リヒタインツエ－レン了。

开いた塔

发生“パメラとお出かけ”之后前往最果ての村北面的リヒタインツエ－レン，进入地图后会马上发生跟エビルフェイス的战斗。战斗胜利之后回去特特莉的工作室还会触发剧情。

まだ见ぬ场所へ

触发了上面的剧情后再次回去リヒタインツエ－レン，调查石像就能探索里面深处的地方了。

丰渔祭

跟本篇没啥大关系的剧情，但是涉及到一个奖杯，所以也要注意触发条件。第五年 6 月1日到 8 月 30 日这段时间内，如果出现在特特莉的工作室里面，皮特就

来要特特莉帮忙召集 8 位美少女举办丰渔祭。可以召集的人分别是梅尔维亚、咪咪、萝萝娜、翠翠姐、库迪莉娅、菲丽（公会娘）和帕梅拉。其中，如果梅尔维亚、咪咪、萝萝娜三人的交友值在 60 以下会被当场拒绝（所以要触发邀请事件之前升够交友值），库迪莉娅要萝萝娜决定了参加才会参加。其他的角色随便喊就行了。

从皮特委托特特莉的日子算起，60 天之后就是丰渔祭的举办日，这 60 天内马车不能使用。到丰渔祭的前一天，如果特特莉没有在自己的工作室，丰渔祭就无法举行，所以日子一定要算好，及时回去。丰渔祭即将开始之前一段时间如果在任意工作室中的话，会触发提示剧情。这时候就要开始注意了。丰渔祭如果失败的话，皮特会绝望地消失两个月，马车也无法使用。

丰渔祭前一天留在工作室的话，皮特会上门找特特莉。之后就会直接进入祭典的剧情。所谓的丰渔祭其实就是泳装祭典，每位角色上台之后会有按○键拍掌的提示。掌声最多的角色会获得优胜（全都不拍掌的话，获得优胜的是菲丽）。PSV 版中特特莉获胜的话能获得一套泳装，而且还追加了一张新 CG，注意收集。

角色专属事件 & 结局触发条件

基诺

重要事件

特训无くして**会得无**し

第二年以后，基诺的交友值 40 以上，并且基诺的等级 LV10 以上时，与基诺组队一起到任意采取地就能触发对话剧情，基诺会突然想学习必杀技。之后返回任意工作室就能获得参考书《冒险者养成**アイデア**》，此时调合菜单的重要道具栏里出现“冒险者养成**アレイ**”。将其调合出来然后交给基诺即可。事件结束后，基诺学会技能“**オレ**流必杀**の**一击”。

弟子入り・セテルク!

跟基诺的交友值 45 以上，触发了“特训无くして会得无し”，并且斯特尔克尚未能够雇佣的情况下（未触发斯特尔克的角色事件“**ステルク**参战”），带基诺到任意采集点即可触发此剧情对话。

7 天之后 14 天之内到艾兰亚村的广场会触发一次对话剧情，第 15 天以后回去特特莉的工作室，再次触发对话。再经过 3 天之后，到村广场就会触发拜师事件。拜师事件 7 天后到码头就能看到基诺进行特训。

实践あるのみ

上一个事件完成后。基诺交友值 50 以上，LV15 以上，并且斯特尔克已经可以雇佣时，第三年回去特特莉的工作室就会触发此剧情对话，之后到村广场或者职人通り会再次触发对话。最后再跟基诺对话，发生跟斯特尔克的训练战，战斗结束之后该事件完成，并且基诺掌握技能“**オレ**流**クリティカル**”。

やっぱり**实践**あるのみ

“实践**あるのみ**”完成后，第四年跟基诺的交友值 60 以上，并且基诺 LV25 以上时，进入特特莉的工作室就会触发此事件，并且会跟基诺进行一场战斗。战斗胜利 7 天之后，进入特特莉的工作室就会触发对话事件，再过 7 天到特特莉工作室还会触发一次对话。之后基诺便能学会技能“**オレ**流**アインツエル**”。基诺结局的条件达成。

其他事件

ジーノ<トトリ

第二年 6 月 1 日之前，特特莉的等级比基诺高，并且“弟子入り・**セテルク**！”

尚未触发时，带基诺到ニュ－ズの林、西方の平原、海鸣り山道任意一处进行战斗，战斗结束之后就会触发此剧情。15 天之后基诺会来特特莉的工作室，此时他的等级会变成特特莉的等级 +3。（因此如果要触发此事件让基诺升级的话，特特莉的等级不能超过 LV21，否则会影响到后面的结局）

梅尔维亚

重要事件

メルヴィアの本气

第 1 年 12 月 30 日之前，跟梅尔维亚一起战斗并且获胜，就能触发这个事件。15 天之后并且特特莉在 LV10 以下时，带梅尔维亚到アランヤ村北部、西方の平原、海鸣り山道任意一处就能再次触发对话剧情。

内绪の约束

带梅尔维亚出去冒险两次以上，前往任意采集地后就会触发剧情对话。

秘密の计画

跟梅尔维亚的交友值 60 以上，并且特特莉的冒险者等级为 DIAMOND 以上时，跟梅尔维亚对话就能触发对话剧情。之后再跟翠翠姐对话。此后就能劝诱翠翠姐一起出去冒险了。

ツェツィと一绪に

完成上面的事件之后，第二天跟梅尔维亚组队，然后跟翠翠对话并劝诱她，即可触发跟翠翠一起出去冒险的剧情。剧情结束后时间推移两天。

第一次冒险结束 30 天之后可以再跟梅尔维亚一起劝诱翠翠出去冒险，冒险结束后时间会推移 9 天。

第二次冒险结束后再过 30 天，又可以劝诱翠翠一起去冒险了。不过这次劝诱之后剧情会触发强制战斗，特特莉要单挑 3 只スカ－レット，敌人的实力较强，要事先准备好像样的道具。战斗胜利后事件完成，时间会强制推移 10 天，并且成功触发梅尔维亚结局的条件之一，同时翠翠姐可以雇佣。

其他事件

この人，怪力につき

跟梅尔维亚交友值在 40 以上，并且背囊的空格 20 个以上时，与梅尔维亚一起到任意采集地就能触发剧情。剧情后获得 20 个アイヒェ。之后返回特特莉工作室还会触发一次对话。

咪咪

重要事件

再会・ミミ

第一年 7 月 1 日之后在特特莉的工作室中会触发咪咪登门造访的剧情，三天之后经过村广场进入世界地图时会触发剧情。此后咪咪就可以雇佣了。值得一提的是，可以雇佣咪咪之后如果 30 天都不雇佣她的话，在特特莉的工作室还会触发一次她的相关剧情。

强さの秘密

跟咪咪组队进行一次战斗之后就会发生对话，并且触发这个剧情。之后 60 天之内在咪咪没在队伍中的情况下进入村广场，再次触发对话剧情。

家族の秘密・1

跟咪咪的交友值 10 以上，并且背囊空格在 20 以下时一起回去特特莉的工作室就能触发这个剧情。

家族の秘密・2

“家族の秘密・1”发生 15 天之后，并且跟咪咪的交友值 15 以上时，跟咪咪一起从地图返回特特莉的工作室就能触发对话剧情。

家族の秘密・3

“家族の秘密・2”发生 15 天之后，并且跟咪咪的交友值 20 以上时，跟咪咪

一起从地图返回特特莉的工作室就能触发对话剧情。

家族の秘密・4

“家族の秘密・3”发生15天之后，并且跟咪咪的交友值25以上时，跟咪咪一起从地图返回特特莉的工作室就能触发对话剧情。

友达?

“家族の秘密・4”发生15天之后，并且跟咪咪的交友值30以上时，返回特特莉的工作室就会触发此剧情。

アーランドに归ります

冒险者等级升到BRONZE以上并且经过30天之后，进入任意工作室中就能触发此事件。

ミミのこと・1

“友达？”和“アーランドに归ります”两件事完成后，并且咪咪不在队伍的情况下跟冒险者公会的库迪莉娅对话触发剧情。

ミミのこと・2

“ミミのこと・1”发生之后30天内，跟咪咪对话并且一起进入大地图冒险即可触发。

ミミのこと・3

触发了事件“ミミのこと・2”，跟咪咪的交友值在45以上，并且跟フィリー汇报完成的任务超过25个以上时，跟フィリー对话即可触发剧情。

ミミのこと・4

“ミミのこと・3”发生15天之后，并且跟咪咪的交友值在50以上时前往冒险者公会，即可触发剧情，第二天之后将等级升到BRONZE以上的等级就会触发惹咪咪生气的剧情。之后咪咪无法雇佣。发生三天之后，到萝萝娜的工作室调合一次之后会触发咪咪偷窥的剧情，再过15天去冒险者公会跟库迪莉娅对话就能触发咪咪的等级赶上来的剧情。这样就能再次雇佣咪咪了。

取名のために

发生造船事件之后，跟咪咪一起进入大地图即可触发。

海龙

船完成之后跟咪咪一起乘船出海，第一次行驶到アルト メイア时会遭遇海龙的袭击，此时咪咪在队伍中的话会出现一个特殊镜头，事件触发完成。

なぐさめ・ミミ

完成上一个事件之后，咪咪在队伍中的情况下前往最果ての村，触发跟母亲相关剧情之后，离开村子返航时就会触发此对话剧情。剧情中会开启一张CG。

梦は现实へ

引发这个事件有4个条件，分别是咪咪跟特特莉的等级到达LV50，咪咪的交友值60以上，成功触发了“なぐさめ・ミミ”并且击败了エビルフェイス。之后只要随便参加一场战斗就能触发事件。

马克

重要事件

奇人登场

前往埋もれた遗迹触发遇到马克登场的事情。

变人登场

“奇人登场”之后前往绝望垰，再次触发马克登场的剧情，之后按照提示打开蓝色宝箱，特特莉的HP剩下1。触发完剧情之后回去冒险者公会向库迪莉娅报告。7天之后回到任意工作室触发剧情之后，马克便可以雇佣了。

マークと子供たち・ロボット

跟马克的交友值40以上时，马克不在队伍的情况下前往职人通り就能触发此剧情。

マークと子供たち・ねこ型

“マークと子供たち・ロボット”发生30天之后，并且马克的交友值在45以上时再度前往职人通り，再次发生对话。

万人受けの妙案

“マークと子供たち・ねこ型”发生30天之后，并且跟马克的交友值50以上时前往职人通り触发对话。

妙案の下准备

事件发生条件有5个，分别是第四年之后，跟马克的交友值60以上，同时马

克 LV30 以上，已经去过“约束の遗迹”并且完成了“万人受けの妙案”这个事件。前往萝萝娜的工作室就会触发马克上门找特特莉的剧情。

遗迹の守护者

发生了“妙案の下准备”之后，跟马克一起组队前往“约束の遗迹”就会触发跟铁巨人的强制战斗，战斗胜利后会强制返回阿兰德，并且时间推进 13 天，马克不能使用。15 天之后前往萝萝娜的工作室触发对话剧情，马克学会技能“轰！**マクヴェリオン**”并且可以再次雇佣。马克结局的条件完成。

其他事件

马车改造计划

第一次从阿兰德回来之后会发生马车暂时不能使用的状态，当完成了相关事件能重新使用 30 天之后，马克在可雇佣却没在队伍中的状态下到村广场去就会触发这个事件，将“**ピュアオイル**”和“弹む石”拿去给马克就会触发剧情，之后他便会通过改造将马车的速度提升，来回两地之间的时间缩减到 8 天。

船改造计划

第一次从“最果ての村”回来后，跟马克的交友值 30 以上并且不在队伍中的情况下前往埠头就能触发这个事件，拿“**ひかる**圆盘”和“**プラティ－ン**”去交给他进行改造就能令船移动速度提升。

斯特尔克

重要事件

再来・ステルク

斯特尔克第一次登场是在首次前往阿兰德的时候，到达冒险者公会之后跟库迪莉娅对话触发相关事件，第二年之后并且冒险者等级到达 IRON 以上时，在特特莉的工作室中会触发斯特尔克拜访的事件，此后就会开启好友特殊依赖系统。

再会・ステルク

第三年之后，并且第一只ちむ诞生 30 天之后到萝萝娜的工作室就能触发此事件，此后就能够雇佣斯特尔克了（注意在这之后，基诺部分事件如果没完成的话会变成无法触发，导致斯特尔克的结局同样无法完成）。

ステルクとハト・1

跟斯特尔克的交友值在 5 以上，前往任意工作室即可触发。

ステルクとハト・2

触发了上一个事件之后，跟斯特尔克交友值在 30 以上前往职人通り触发。

ステルクとハト・3

触发了上一个事件之后，跟斯特尔克交友值在 40 以上前往职人通り触发。

ステルクの探し人・1

跟斯特尔克交友值 30 以上，并且曾经 6 次以上跟他组队去冒险，前往任意工作室就能触发。

ステルクの探し人・2

“**ステルクの探し人**・1”和“**ステルクとハト**・1”发生之后，并且跟斯特尔克的交友值 60 以上时，跟他组队前往任意采取地即可触发。之后斯特尔克会离队并且不能雇佣

ステルクの探し人・3

“**ステルクとハト**・2”和“**ステルクの探し人**・2”发生 7 天之后，在任意工作室中会触发斯特尔克登门道歉的事情。之后就能再次雇佣他了，同时斯特尔克的结局条件之一达成。

其他事件

战いの基本

第三年 6 月 30 日前，跟斯特尔克组队进行过 3 次冒险的状态下，一起战斗并且获胜就能触发。特特莉的 LV+1。

有效利用

斯特尔克的交友值 50 以上，并且身上的道具格空位在 4 个以上时进入萝萝娜的工作室就能触发事件，获得“生命の水”“黑の魔石”“暗の滴”“**クラリタケ**の胞子”。

萝萝娜

重要事件

回想・ロロナ

炼金等级 LV5 以上之后自动触发，特特莉回忆起跟萝萝娜学习炼金术的事情。

コンテナの秘密・1

取得了冒险者证书之后，位于阿兰德的萝萝娜工作室就能使用了。进去工作室后触发剧情。

コンテナの秘密・2

“**コンテナ**の秘密・1”触发后，回去特特莉的工作室就能触发此事件，特特莉会发现家里的道具跟萝萝娜那边的道具共通。

コンテナの秘密・3

萝萝娜可以雇佣的状态下，并且“**く－さん**”发生 7 天后前往萝萝娜的工作室，发生对话事件。

再会・ロロナ

“回想・**ロロナ**”和“**コンテナ**の秘密・2”成功触发，并且第二年 6 月 1 日以后前往特特莉的工作室就会触发此事件，萝萝娜飒爽登场。事件触发成功之后前往阿兰德就能雇佣萝萝娜了。

く－さん

进入萝萝娜的工作室就能触发此剧情。

いっしょに调合

来萝萝娜工作室一起调合触发剧情。

冒险者 < 炼金术

触发了“いっしょに调合”这个事件 7 天之后，冒险者等级在 BRONZE 以上，并且炼金术等级比 LV 更高之后触发。

先生としての悩みごと

跟萝萝娜的交友值 50 以上，第三年 7 月 1 日之后到前往最果ての村之前，前往职人通り就能触发对话。

冒险者？炼金术士？

“先生としての悩みごと”发生 180 天之后，跟萝萝娜的交友值 60 以上，在第四年 1 月 1 日之后到前往最果ての村之前，这段时间内去萝萝娜的工作室就会触发此事件。

炼金术の极み

炼金术等级到达 LV50 之后，在萝萝娜的工作室进行调合就能触发，萝萝娜结局相关条件达成。

ロロナのアトリエ・现在

游戏进行到第三年之后，萝萝娜的交友值 40 以上，斯特尔克的交友值 20 以上，并且冒险者等级为 SIVER 以上，同时已经触发了伊克赛尔的相关事件“料理传授・开始”。满足这些条件之后到**サンライズ**食堂就能触发此剧情，剧情后，库迪莉娅和伊克赛尔都可以雇佣了（PS3 版中这两人为 DLC 角色）。

其他事件

ロロナのレシピ・1

可雇佣萝萝娜 7 天之后，并且炼金术等级 LV5 以上的状态到萝萝娜工作室就能触发此剧情。获得参考书《**ロロナのパイノ－ト**》。

ロロナのレシピ・2

得到了《**ロロナのパイノ－ト**》之后，在特特莉的工作室中制作出其中一种派，然后就能获得《鱼パイの作り方》。

ロロナのレシピ・3

“**ロロナのレシピ**・1”发生 30 天之后，炼金术等级 LV10 以上的状态前往萝萝娜的工作室就能触发剧情，获得《**ロロナの**鱼**メモ**》

ロロナのレシピ・4

“**ロロナのレシピ**・3”发生 30 天之后，并且炼金术等级 LV20 以上的状态前往萝萝娜的工作室就能触发剧情，获得《便利道具大全》。

ロロナのレシピ・5

触发了“**ロロナのレシピ**・4”30 天后，炼金术等级 LV30 以上并且冒险者等级升到 DIAMOND 之后的第二天前往萝萝娜的

工作室就能触发剧情，获得《ロロナの危险な本》。

ロロナのレシピ・6

触发了“ロロナのレシピ·5”30天后，并且获得了第四瓶“生命の水”（ちむ不足5人）60天以上未用。

伊克赛尔

伊克赛尔的剧情基本上都是跟料理有关，触发之后会获得不少菜单的参考书，当然——最后的料理大赛无论如何都要赢了他。

第一只ちむ诞生之后去跟伊克赛尔对话就能触发料理教学的相关剧情，获得参考书《イクセルレシピ帐》，调合参考书上的任意一款食物出来拿去给伊克赛尔品尝就能获得新的参考书。每次获得新参考书之后做一份新菜给伊克赛尔品尝就能不断推进他的剧情，依次获得《乐しいスロ－フ－ド》《素材で变わる料理》，最后获得《トトリ用料理メモ》之后，做一份品质80以上的“トトリ风ブランチ”去给伊克赛尔就会触发料理比赛事件，胜利之后就能获得“生命之水”并且达成部分结局必要条件。

注意比赛只会进行一次，一定要获胜。

格劳德

格劳德的事件不少而且环环相扣，关联参考书也比较多甚至还涉及斯特尔克的结局，因此几乎全都要完成。

可以雇佣萝萝娜之后跟格劳德对话，之后到萝萝娜的工作室获得《お酒とくらし》，酿造出ビア、蒸留酒、ぶどう水将其中一种交给格劳德，剧情后再将剩下的都调合出来，获得参考书《お酒な饮み物》。

酿造出フローラルサワ－、ミリオンナイト、祝福のワイン交给格劳德触发事件。返回特特莉的工作室触发剧情，获得参考书《名物鱼酒メモ》。调合出アンチョピア然后拿去给格劳德触发事件，获得参考书《名物开发ノ－ト》。酿造出爆弹酒、マグロライン、バタフリキュ－ル，全部拿去给格劳德发生剧情，再跟翠翠对话即可。30天之后，跟格劳德对话，获得《至极の酒造法》。

依次跟父亲、梅尔维亚、斯特尔克对话。之后任意月份的30日拿着ゾンネフル－ツ，与斯特尔克一起去ぬしの栖家触发剧情。选择ゾンネフル－ツ就能令事件成功，并获得ぬしの切り身。斯特尔克其中一个结局条件达成。

蒂法娜

蒂法娜的剧情对结局并没特别重要的影响，但是要注意“酒乱传说”涉及一个奖杯，“カゴ增量！”可以令身上携带物品空格增加到100个。

酒乱传说

蒂法娜登场60天之后到她的店里去发生剧情，第二天之后并且向菲丽汇报完成的任务数超过50个以上时再去她的店触发剧情，60天之后再去跟蒂法娜谈话。

之后，当向菲丽汇报完成的任务数达到75个，现在身上没有没完成的任务，并且距离第一次相隔90天时去蒂法娜的店对话就能触发剧情。之后每天都跑去食堂就会触发酒乱传说。（如果第三天去了冒险者公会，酒乱传说就不会发生）

カゴ增量!

冒险者等级SILVER以上，并且身上的道具空格剩下不到20个的时候去跟蒂法娜谈话就能触发剧情，道具格增加到100个。

全结局达成条件

BAD ENDING

BAD ENDING触发的时机有三个。分别是：1. 第一年5月15日之前跟梅尔维亚

冒险次数少于 2；2. 第三年 5 月 30 日之前冒险者等级没到 DIAMOND；3. 第五年 5 月 30 日还没触发搜索母亲的相关事情。因此，达成这个结局最快的方法就是游戏一开始的时候在家睡到 5 月 15 日。

顺利回避上面三个 FLAG 之后，第六年的 6 月 1 日就会迎来结局。结局会按照玩家达成的条件来判定进入哪个。除了 BAD ENDING 之外，本作的结局有 10 个，如果6月1日的时候同时达成了多个条件，系统会按照以下优先顺序判定结局：TRUE ENDING ＞萝萝娜＞咪咪＞梅尔维亚＞斯特尔克＞基诺＞马克＞ちむ＞炼金料理店＞ NORMAL ENDING。

NORMAL ENDING

游戏顺利进行到第 6 年的 6 月1日，但是没有满足任何其他结局的条件。

ちむ ENDING

拥有 5 只ちむ，并且它们吃的大派（1 个大派 =10 个普通派，委托界面可查看）总和超过 35 个。拿齐 5 只ちむ之后只要保证派的供应，让生产线全开，到结局的时候基本上都能达到要求。不过要注意，如果要一周目达成全结局的话，后期要留意派的总数。

炼金料理店 ENDING

☆完成格劳德的酿酒任务；

☆与伊克赛尔的料理对决获胜；

☆所持金额 50 万以上。

比较头疼的是刷 50 万以上的钱，只能靠多花时间多刷“涌水の杯”慢慢地存钱。另外，这个结局是 NORMAL ENDING 优先级最低的结局，因此要达成的话注意不能立了其他结局的 FLAG。

基诺 ENDING

☆触发角色事件“やっぱり实践あるのみ”；

☆与基诺的交友值最高；

☆基诺学会全部技能。

跟基诺相关的事件全部都是与学习技能有关的，所以完成“やっぱり实践あるのみ”的时候，实际上已经把全部技能都学会了。如果想一周目全结局，建议将他的等级升到 LV24 就不要再练了。到最后剩下一两个月时才带他升级并触发最后的剧情。

梅尔维亚 ENDING

☆完成“ツェツィと一绪に”，带翠翠去冒险 3 次；

☆梅尔维亚的交友值最高；

☆击败エビルフェイス。

エビルフェイス算得上是本作的最终 BOSS，不过不一定要带梅尔维亚去打，只要赢过就可以了。一周目要全结局的话，建议到剩下两三个月的时候才劝诱翠翠姐出去进行第三次冒险。

咪咪 ENDING

☆完成角色事件“梦は现实へ”；

☆与咪咪的交友值最高；

☆与咪咪一起击败フラウシュトラウト（海龙）；

☆击败エビルフェイス。

咪咪的事件最容易漏的是第一次出海时候没带上她，没能让她参加跟海龙的战斗，从而导致后续一连串的剧情不能触发。咪咪结局的优先度是比较高的，如果要第一周目全结局的话，可以先将咪咪的等级练到 LV49，到最后才升上去触发剧情。

马克 ENDING

☆完成“遗迹の守护者”相关事件；

☆跟马克的交友值最高。

马克的结局优先级是比较低的，要触发他的结局注意不要跟其他人的结局冲突。还好结局条件并不复杂，想一周目全结局的话，建议触发了“妙案の下准备”

之后，等时间快结束的时候才带马克去遗迹。这样就不用担心影响优先级较低的结局了。

相比起结局，马克两个改造事件更加重要，提升了马车和船的移动速度之后能在不同时期内节省我们大量时间。

斯特尔克 ENDING

☆角色事件“ステルクの探し人·3”完成；

☆基诺的角色事件“やっぱり实践あるのみ”发生；

☆格劳得的相关事件“ぬし传说·VS”触发并且成功钓到ぬし（详见格劳德剧情部分）；

☆与斯特尔克的交友值最高。

斯特尔克的结局条件比较复杂，涉及的角色也比较多，其中要注意的是在他可以雇佣之前要触发基诺的修炼事件，这算是早期比较容易漏掉的剧情吧。

萝萝娜 ENDING

☆角色事件“炼金术の极み”和“ロロナのアトリエ·现在”发生；

☆跟萝萝娜的交友值最高。

“炼金术の极み”要求炼金等级到LV50之后才会触发，算是比较繁琐的条件了。注意萝萝娜结局的优先度较高，一周目想全结局的话，建议将炼金等级练到LV50之后就不要在萝萝娜的工作室中调合了。这样就不用担心触发结局关联事件。

另外，萝萝娜的重要剧情中有很多拿参考书相关的剧情，其中有开发“涌水の杯”和“N/A”等超实用道具相关的，千万不要漏了。

TRUE ENDING

同时达成除了NORMAL结局以外所有结局的条件，并且冒险证书等级升为GALAXY。因此，如果要打多周目的话，一周目可以什么FLAG都不立达成NORMAL ENDING，二周目的时候打TRUE ENDING，因为要同时完成所有结局的FLAG，所以可以用S/L顺便把其他结局都刷了。

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	全トロフィ－取得	获得除了这个奖杯以外的所有奖杯
铜杯	日常风景	观看OP剧情
铜杯	怪力お姐さん	与梅尔维亚相遇，剧情奖杯
铜杯	闪光のように	前往阿兰德途中被斯特尔克救下，剧情奖杯
铜杯	お嬢様のロゲンカ	第一次前往阿兰德的冒险者公会，触发库迪莉娅和咪咪吵架的剧情，剧情奖杯
铜杯	予想外の大物！	触发与罗罗娜相遇的剧情
铜杯	大量发生！	第一次制作出ちむ
金杯	悲しみの再会	了解到母亲的下落，前往最果ての村即可触发
银杯	ぬいぐるみでした	发现帕梅拉的真相，触发帕梅拉和恶魔之塔相关的事件即可
银杯	昔驯染みの四人	触发萝萝娜的事件“ロロナのアトリエ·现在”
银杯	酒乱传说再び	触发蒂法娜的酒乱传说事件
金杯	フェスティバル	顺利举行丰渔祭
银杯	まだまだ子供	触发翠翠和特特莉的事件，要求萝萝娜的交友值50以上且不再队伍中
银杯	オレが守る！	基诺学会最强技能，完成基诺结局之前能看到
银杯	油断	梅尔维亚和翠翠陷入困境，完成梅尔维亚结局前能看到
银杯	贵族として	受到咪咪的鼓励，完成咪咪结局前能看到
银杯	マクヴェリオン爆诞	马克启动巨型机器人事件，完成马克结局前能看到
银杯	これがぬし？	将ぬい钓上来的剧情，要完成格劳德所有相关事件能触发
银杯	ノ－マルエンド	达成普通结局
铜杯	バッドエンド	达成坏结局，游戏开始之后直接睡两个月就能获得
银杯	二つの师弟关系	达成基诺结局
银杯	约束を果たしに	达成梅尔维亚结局
银杯	二人の最强冒险者	达成咪咪结局
银杯	天才科学者の新たな旅立ち	达成马克结局
银杯	先生はどっち！？	达成萝萝娜结局。
银杯	女二人に囲まれて	达成斯特尔克结局。
银杯	最强のお仕事集团	达成ちむ结局。
金杯	炼金料理のお店	达成炼金料理店的结局。
金杯	トウル－エンド	达成真结局。

本作自公布到发售的时间相当短，让笔者感到好像一眨眼就多了款有趣的PSV游戏——虽然一开始的死机BUG令人真心不爽，给攻略的制作也造成了不少麻烦，不过还好及时修复了。而且细心玩下去还能发现不少乐趣。推荐给对废萌毫无抵抗力的玩家。

文 铭风　编 乌冬　美编 Juxi

攻略透解

3DS		
A · AVG	动作冒险	
纸片马里奥 超级贴纸		
ペーパーマリオ スーパーシール		
Nintendo	日版	2012 年 12 月 6 日
1 人	4800 日元	无对应周边

作为《马里奥》的衍生作品，“《纸片马里奥》系列”以独特的纸片风格和巧妙的谜题设计获得了玩家的普遍好评，如今系列的最新作又和大家见面了。在这次游戏中，马里奥为了找回散落在各地的的皇家贴纸而展开了冒险。

系统详解

基本操作

A键	跳跃
按住A键	配合方向键撕扯贴纸
B键	锤子攻击
L键	召唤露西给予冒险提示
Y键	发动贴纸模式

战斗

本作的遇敌方式为地图可见式，遭遇敌人就会切入战斗。不过在地图上可以操纵马里奥用锤子或跳跃对敌人进行攻击，这样进入战斗的话敌人会先受到一点伤害。但要注意尖刺敌人不能踩，得看清楚敌人类型再攻击。

贴纸

贴纸是本作最重要的要素，战斗中的所有动作都由玩家使用的贴纸来决定。用贴纸攻击时有个适时攻击的概念，即在角色攻击瞬间按A就可以打出爆击，造成的伤害比以一般的时候多。

贴纸的来源主要是关卡中收集，基本在各处都可以看到，砖块内顶出来或是墙上撕下来都可以。此外还可以利用金币在各个商店里购买。每次重新进入关卡后，关卡内的贴纸都是可以重新拿的，除了一些稀有的强力贴纸，其他的在关卡中获取基本够用。

连锁攻击

随着流程的进行，同伴露西会提供连锁攻击的能力。每回合按X键消耗三枚金币就可以发动老虎机，当玩家转出2～3个一样图案时就可发动最多三次的连续攻击，考验玩家的眼力和手指反应。个人推荐是有一段蘑菇和金币连续闪的地方，按出这两个图案还是十分简单的，这样能至少确保能发动两次攻击。

3D物品

游戏中还会有许多3D物品，在指定地方能把这些物品变成贴纸，放入道具栏。这些贴纸可在关卡内使用，贴在指定的地点可以破解机关让马里奥继续前进。此外一些3D物品在战斗中使用后威力也很大，BOSS战中使用特殊的贴纸也能对战斗有很大的帮助。

HP上限提升道具

每获得一个HP上限提升道具都可以提升5点HP。游戏中一共有16个HP上限提升道具，为了方便大家收集在流程介绍中都有提及。此外这里还统一将所有HP提升道具的获得地点列举出来。

编号	场所	入手方法
1	キラナミハーバー	流程中在仓库二楼获得
2	ラベルンタウン	分别在W1-2、W2-1、W3-11、W4-6和W5-2救助奇诺比奥后（前面不救助后面关卡也不会出现）。回到村里，在右边住宅街的右边房间内和其对话，然后调查绘画获得
3	W1-2	流程中有介绍，拿掉电风扇后将花贴纸贴在花园内
4	W1-4	将巫师打倒后获得
5	W2-1	最后的金字塔场景中滑到左边可获得
6	W2-2	流星碎片处往内部走，滑下去后获得
7	W2-3	流程中有介绍，下层的棺材内获得
8	W3-1	W3-12过关后再来这里的流星碎片旁会看到
9	W3-3	在2楼贴上秘密门后获得
10	W3-8	第二个场景越过毒沼进入大树内部
11	W3-9	W3-12过关后来这里，在第二个有回复砖块的场景，查看地上的箭头，进入隐藏洞穴就可以获得
12	W3-10	过关后再次来挑战一次，流星碎片前会有一个HP提升道具
13	W4-2	第二个冰道的右侧
14	W4-3	W4-5过关后来这里左边房间，坐在右边椅子上和先代主人对话就可以得到HP上限提升道具
15	W5-1	流程中有介绍，在最后霸王花的内侧有入口
16	W5-6	BOSS战前可获得

路易的贴纸

在流程中隐藏着路易的贴纸，看到后按Y键可以将其擦拉出来。然后在村里房间内可以看到路易旅游情况的新闻。

编号	所在地	详细
1	W1-6	回复砖块所在的场景，走过右侧细桥时在远处场景上可以看到
2	W2-5	塔内4楼走外面的时候，在窗子内可以看到
3	W3-12	站在海边栈桥上可以看到藏在石头中的路易
4	W4-5	乘坐升降机时在最后可以看到
5	W5-5	在地下温泉洗澡

通关后要素

通关后在原本的祭奠广场中间会增加一个紫奇诺比奥，对话后可查看Ending。同时这里还竖着8面旗，当马里奥在游戏中完成指定的成就时，旗子就会放下来，属于游戏最后的挑战。

编号	条件
1	获得所有的流星碎片
2	将所有的秘密门口贴上
3	将贴纸博物馆内可显示的贴纸都收集齐全。（对村中喷泉按Y，救出绿蘑菇后开启博物馆。根据提示在相应的地方贴上贴纸就可查看攻击贴纸的介绍了）
4	获得所有HP上限提升道具
5	在商店内消费10000枚金币
6	战斗中打出500次完美奖励（战斗中无伤）
7	战斗中发动1000次Excellent攻击
8	战斗中老虎机发动50次三连击

流程攻略

每年蘑菇王国都会举行贴纸嘉年华，当天天上会溅落贴纸流星。流星拥有巨大的能量，能满足每个人的愿望，所以王国内的大家都十分期待。

不过在流星出现的时候，库巴也为了抢夺流星而登场了。虽然抢夺并没有成功，但使贴纸流星四散到了世界各地，而其中一个变换成王冠贴纸戴在了库巴王的头上，使其变得狂暴。这个时候马里奥挺身而出……

シ-ルフェスタ会场

在神秘声音的呼喊下马里奥醒了过来，鏖战过后地面上是一片狼藉。顺着声音调查碧奇公主的海报，将贴在海报上的皇冠贴纸扯了下来。从皇冠贴纸的自我介绍中可以知道它的名字叫露西，为了担任这次嘉年华的司仪从贴纸星远道而来，它希望马里奥协助它将散落到各处的6张皇家贴纸全部收集回来。

周围被困着大量的奇诺比奥，通过按A扯掉绷带就可将他们救下来，同时扯掉绷带还能让建筑复原。在解救过程中也能够获得锤子，以后可以按B来砸开砖块了。这里可解救6个奇诺比奥，分别是右边头上贴着鞋子贴纸的奇诺比奥；被粘在左边墙壁上的奇诺比奥；被粘在左上旗杆上的奇诺比奥，撕掉绷带让下面的建筑复原就可以从箱子跳上去解救到了；用锤子将右上看板震倒可看到一个被粘住的奇诺比奥；左边内部被粘在长凳上；最后一个被粘在下方木箱上。接着砸开右边的砖块并开启大门后就可以进入村庄了。

村庄内可获得不少贴纸，而房间内则可以解救很多奇诺比奥。这些被解救的奇诺比奥会在左边合力将广场复原。左边房间内的书架打开可解救大量奇诺比奥。中间房间的垃圾桶内也有一个。第三房间的地毯震翻过来也会发现一个被困的奇诺比奥，房间内调查相框会出现一堆奇诺比奥。最右边不断顶顶棚也可以解救一个被反复折叠的奇诺比奥。接着进入第二个房子和第三个房间中间的通道，可解救一个奇诺比奥。来到左边，将篱笆前的草震翻可看到一个奇诺比奥。最后来到左边出口，将草丛用锤子震翻可让最后一个奇诺比奥去干活。

成功地解救了所有的奇诺比奥后，他们将广场给复原，这下马里奥可以出村正式展开冒险了，此后可以按L键来听取露西给予的冒险上的建议。右边的心型方块和S方块分别可以加血和进行存档，而商店内则可以买到不少对攻关很有帮助的道具。接着从下方出口出发，这个时候三个酷栗宝袭来，随即触发战斗，主要用来给玩家熟悉战斗系统，在下屏选用贴纸作为攻击方式就可发动攻击了。轻松击倒后进入了第一个关卡。

W1-1

ポカポカ平原

途中撕开墙壁上的封条可获得大量金币。切换场景后和一个被追赶的奇诺比奥撞在了一起，同时清理道具栏将掉下的剪刀拿上。迎面而来的是小库巴，战斗中他会每回合回复HP，不得已下只能用那个稀有的剪刀道具将其一击击倒。不过之后他将桥给折叠起来放在了山坡上。

由于不能过桥便只能先回头，和惊慌失措的奇诺比奥们对话（其中一个在草丛中），在他们的协助下登上了山坡获得了桥的贴纸。接着来到河边露西发动了力量，选择桥的贴纸后根据影子将其贴上，然后用滑杆控制马里奥将贴纸给贴好，桥便给成功复原了，以后可以按Y键来发动这个能力。

之后场景的山洞内可以获得3D物品剪刀。继续前进可以看到流星碎片，这个碎片也拥有皇家贴纸的力量，收集多的话会将玩家引导去皇家碎片处。轻松干掉挡路的酷栗宝（用锤子攻击）后获得碎片，新关卡出现。

W1-2 ハナサキガ-デン

如果HP少的话可以先回村补给一下。本关出现了新敌人乌龟，龟壳状态锤子无效，不过踩踏攻击可以连带攻击其身后的敌人。进入右上的花田，虽然这里刮着强风过不去，但是可以进入左上内部的草丛获得大量金币和道具火焰花。

折返向右前进，切换场景后将这里右边的草丛震开可以看到地上贴着封条，撕开后出现通路，可以从右边进入花田了。将电风扇的开关关掉后获得3D物品电风扇。回到之前的强风场所，这里的奇诺比奥正在为自己培育的花朵被吹散而哭泣不已。在后面关卡获得合计三个冰冻花和火焰花后回来，按Y键将道具花给贴上，就可以获得HP上限提升道具。

进入右上，解救奇诺比奥后获得3D物品招财猫。接着面对大量酷栗宝，露西教会了玩家老虎机的使用方法，可以一次使用多枚贴纸进行攻击。接着来到关卡最后就可获得流星碎片了。

W1-3 ミズギワロ-ド

起点右边可以揭开封条让通往中间小岛的桥出现。前进没多久又撞到了奇诺比奥，这次他给了一个新的道具栏，可以携带更多的攻击贴纸了。接着和追赶而来的巫师战斗，用跳跃攻击解决它后，它又用神秘的力量将流星碎片转移走了。

继续前进，穿过瀑布后来到库巴喷嘴处。在上方撕开封条进入内部后，在水龙头上反复跳跃就可停掉喷水，并获得3D物品水龙头。接着从原本喷泉的地方跳下去，获得了流星碎片的贴纸。回到原本的流星碎片处，将碎片贴上后就可获得了。

隐藏通路：在和巫师战斗后一路来到瀑布，从瀑布前的桥上按上掉入瀑布内部。获得流星碎片后可进入W1–5ドンバラ山。

W1-4 アッチコッチヒル

这里的风车小屋被扇叶挡住暂时无法进入。下面会看到两个水管，从左边的水管可进入地下。上来后可获得火焰锤子，同时看到了哭泣的绿奇诺比奥。进入水管，在敌人不碰到他的情况下（途中的甲壳敌人要干掉）将其带回去大地图的村庄。和右边中间房子的绿奇诺比奥对话他会给玩家道具，同时提示过关要点。

此时先来到广场左边的房间，这里可将之前获得的3D物品纸片化。纸片化后基本上都是十分强力的战斗道具。将电风扇纸片化（身上道具栏要有足够的空间）后继续进入W1–4。按Y将电风扇贴在风车左边的木桩上后将扇叶移动开就可以进入了。

在内部，根据绿蘑菇的提示将数字顶为“4123”，然后进入出现的水管。跳跃后获得水管的贴纸，接着跳下后从左边回到第一个场景，进入右下水管，在内部贴上水管贴纸后可进入下方。前进后遇到了巨大的甲虫，战斗中需要按X键发动2个以上连锁才能造成伤害。成功发动连锁后先用跳跃攻击让其翻过来，然后发动强力的攻击将其干掉吧。胜利后获得了HP上限提升道具，继续前进就可以得到本关的流星碎片了。

纸片马里奥 超级贴纸

W1-5 ドンバラ山

从W1-3的隐藏道路才能进入的关卡。进入后第一个场景有尖刺龟壳，跳跃攻击无效，只能使用锤子攻击。向右进入第二个场景，这里会遇到不断投掷尖刺龟壳的云彩，尖刺龟壳会追赶玩家，注意不要随意跳跃。途中可以获得无敌星，这样就可一路冲向下一个场景。

这里会看到门的剪影，此外用锤子不断击打右边的树可以获得一个强力的锤子道具。接着向右前进，在右下用锤子击倒树干后会触发连锁反应，倒下的山让关卡起点处的门贴纸现身了。回到关卡最初，将左上树干击倒后可获得门贴纸。

来到门的剪影处可以开启大门，救下左边的蓝奇诺比奥后会开启商店，可购买一些战斗贴纸。接着向右前进就可以获得本关的流星碎片了。

W1-6 クリボ-砦

终于来到了小据点——酷栗宝城寨。进门后顶黄色气囊会改变通道的方向。这里先从上方出口前进，撕开封条后开启了一部分遮住尖刺的平台。回来后向右前进，这里会落下很多的炸弹人来阻挠玩家，快速通过后来到右边。

继续顶黄色气囊，然后进入上方出口。这里会触发机关，对面吹来强风将玩家吹下桥。此时站在桥下按Y发动能力，用两个道具将两个出风口贴上就可以继续前进了。在下个场景转动通路，进入左边通路。要取得这个场景的问号砖块的话，得在内部平台用锤子朝右边砸，让隐藏砖块出现。

在炸弹人横行的通路上前进，途中要利用爆炸炸开通路。进入最内部后发现黄色气囊顶了没反应，这个时候按Y发动能力，可以将气囊贴纸撕下重新贴上，之后就可以改变通路进入下方了。撕掉封条开启全部通路后记得在下面加血和存档。接着进入右边，取得3D物品喇叭后遇到了本关的BOSS，是一个贴着皇家贴纸的酷栗宝。

对方召唤出了16个酷栗宝合成了一个大酷栗宝来和马里奥作战，作为BOSS战斗还是有点难度的，根据对方折叠的样子来选择是用跳跃攻击还是锤子攻击。此外也要注意防御和回复，胜利后取回了皇家贴纸，同时道具页也多了一栏。

W2-1 カラカラ砂漠

进入本关前先回村补充一下道具，将跳跃、锤子、蘑菇、毒蘑菇、尖刺帽子和火焰花都买一个。其中毒蘑菇没有的话要去W1-5购买，进入W2-1后将这六个道具贴在门上后就可以进入了。洞穴里的蝙蝠需要用跳跃攻击，接着在存档点前会有个墨西哥小鬼，跳跃先制攻击后用跳跃贴纸Excellent攻击一次就可以干掉它，从而获得大量金币。

接着从沙漠地带前进，在流沙上要不断跳跃，否则会沉下去。途中会遇到被困的奇诺比奥，将其解救的话会获得闪光蘑菇贴纸作为奖励。斜坡流沙上会不断涌下仙人掌敌人，墨西哥小鬼也会乱入，它会释放攻击力两倍的效果，要小心。期间地图上的仙人球可以用锤子敲打，获得加血道具。一路向右后来到金字塔，这里最左边有一个HP上限提升道具。在金字塔四周移动会切换视角，不断向上来到顶部就可以获得流星碎片。

石板碎片入手方法：在流沙斜坡场景，上到最高处时往下走有另一个坡道。在这里可以看到两个仙人球，从中间的流沙沉下去就可进入隐藏场景。

W2-2 ヨッシ-スフィンクス

进入起点右边的水管，来到巨像身前后进入上方绿色门的小房间。在右边房间，顶灭火炬后可看到墙后透出来光芒，用锤子击打可进入隐藏通路。进入内部后来到右边，撕开封条可看到加血砖块。回到之前场景，从左上柱子后面的通路来到黑暗房间，这里顶火炬可让房间变明亮。

出来后看到流星碎片，不过这时袭来三个飞行红乌龟，胜利后撕开地上的封条会出现通路。返回到有多个出口的方向向右走就可来到新出现的通路获得流星碎片了，此时先不急入手，往上滑下去可获得HP上限提升道具。

石板碎片入手方法：先不要拿取流星碎片，在左边有通路。进入后会看到墙上有个灯泡，多顶两下让它掉下来就可以获得3D物品灯泡。然后来到上方，这里有两个小房间。在右边房间敲打左边房间墙壁，墙壁倒下后走上去继续敲墙壁，可从通路来到耀西像的鼻子上。滑到舌头上就可以获得石板碎片了，不过拿取宝箱前还要和巫师进行战斗。战斗中他会将玩家所有的贴纸都变成沙滩鞋，使用后效果类似锤子，不过可以攻击多次。胜利后贴纸会恢复原状。

W2-3 スナコンベ迹

往右边前进，途中会遇到扔铁球的绿胖子，用锤子先制攻击后干掉，继续往右可进入地下。这里路线错综复杂，本关有两个终点，分别通往W2–4和W2–5，如果迷路的话可以乘喷泉沙回到起点，还可进行回复。

先说通往2–4的路线，落下后从右边走，下落一层。继续从右边走，下落一层。接着走左边，下落一层后越过扔铁球的胖子后下落到左下，进入红门。在台阶上面就可以看到流星碎片，不过直接上去是拿不到的。从左下落下，进入棺材内部的隐藏道路，来到右边。接着掉入右边的棺材，来到三个并排的棺材处。打开最左边的棺材便又会出现隐藏通路。走到左下打开棺材盖放掉沙子，然后就可上去获得流星碎片了。

要前往2–5的话，落下后先从左边往下，

继续左边落下，进入第一个红门后来到右边房间，在棺材内可获得HP上限提升道具。然后从当前房间的门内出来，往左下落一层。干掉扔铁球的胖子后一直落下，进入右边的红门即可，房间内的棺材内可获得3D物品棒球棍。然后回到最左边，从棺材顶部跳到右边进门，最后可获得流星碎片并进入W2–5。

W2-4 ウルオイオアシス

要攻略本关得先来到村庄上方的港町，在这里可以看到一个横着的门。按Y发动能力后可将其扯下来重新贴好，进入后从后门来到右边门内可以获得3D物品吸尘器，继续往右可获得楼上的

HP上限提升道具。回村后将吸尘器贴纸化，然后进入W2–4。在起点处往左可见到龙卷风，将吸尘器贴在龙卷风旁边后就可以将风停下。同时也吸入了一个流星碎片，取得后即可将地图上连接2–1的通路开启了。

石板碎片获得方法：将W1–3获得的水龙头贴纸化后再次进来，从龙卷风倒下后出现的通路进入。这里的奇诺比奥告诉玩家绿洲的水全不见了，按Y键将水龙头贴在蓝色罐子上后将这里绿洲化了。和享受绿洲的奇诺比奥对话后进入房间内，调查衣柜就可以看到宝箱，获得石板碎片。

W2-5 カラカラスタジアム

进入这里后就看到地面一大片紫色，在之前的关卡将石板都收集全的话就可以按Y贴上去了，拼合完成后壮阔的遗迹塔展现在了玩家面前，露西也感受到了皇家贴纸的力量。

这里的墙壁上绘制了不少奇诺比奥人的图案，在两侧注意观察可看到奇诺比奥抬手举着的物品。根据两边的提示将道具贴上（右锤子、左鞋子），成功后开启了大门，乘坐内部电梯来到二楼。往右前进来到流沙处，随着流沙下沉穿过右边的钉刺后进入隐藏房间，获得道具“石づくりのゲ-ト”。

回到二楼入口处，墙上的壁画会实体化攻击马里奥。干掉后往左边前进，在最后将刚刚获得的门贴上就可来到三楼了。依旧观察墙上的壁画，根据内容来填上贴纸。左手锤子、右手鞋子、中间尖刺帽，成功后进入四楼。

这里有许多通往塔外的道路，其中一个可以看到路易，按Y可将其拉出来。回来后继续前进，穿过沙地下面的小洞穴，再来到塔外可以发现水管。进入后用锤子打开通路可以直接回到入口，玩家可以选择先回去回复一下再来继续攻略。同时为了BOSS战，回去记得将低级的锤子贴纸和火焰花等都换成绿色跳跃攻击的贴纸，并购买几个POWER贴纸。此外最好将3D物品棒球棍给贴纸化并带上。

继续回到四楼后，从水管处往右，看到一个倒着的门。按Y将其扯下后贴正，会将塔内的流沙都放出来。回到塔内，朝右走后会发现出现了新的通路，可来到五楼了。根据墙上的壁画在门口贴上左火焰花、右POWER就可进入了。不过这里根据图片指示有很多选择，挑自己有的贴上就行。

回复加存档后乘坐电梯来到了六楼，这里面对的是获得皇家贴纸力量的仙人球。这个BOSS的血有300之多。一开始只有一个头，然后身体会逐渐出来。同时每过三回合还会回血并召唤小怪，打掉50血后身体会消失一节。根据提示，当它5段身体完全成长后可以用棒球棍贴纸一下子将其打剩头部，只剩100血。

之后绿色跳跃攻击的贴纸很有优势，根据节奏按可以一次消灭它10的血。当其召唤小怪的时候玩家可以放POWER砖块并追一个龟壳，可以将小怪立刻干掉。只剩头部时是最艰难的时候，首先它会多段攻击，其次在低血量时会加血，不要吝啬手上的绿色跳跃攻击贴纸。在剩余30血左右时，攻击间隙记得用POWER砖块，可以定住它防止它加血。胜利后取回了皇家贴纸，同时道具栏又增加了一页。

W3-1 ラクヨウロ-ド

先将W1-6内获得的3D物品喇叭（トランペット）给贴纸化，然后来到村庄左边的W3-1。前进后发现通路被巨大的毛毛虫花之子挡着，按Y贴上喇叭后将它叫醒，它告诉大家森林里有毒在蔓延，自己最喜欢的叶子也吃不到了，之后连花之子也被触手捉走了，马里奥只能自己前进探路。途中要注意地上的毒液，同时暗处也会有敌人冲过来，在最内部干掉回旋镖乌龟二人组后就可以获得流星碎片了。

W3-2 マヨエルの森

这里是个无限迷路的森林，玩家可以在告示牌上贴上贴纸来作标记，判别哪条路是自己走过并正确的。最初的场景内有两个防毒面罩小鬼，搞定后按照右、左、右、上、左、上的顺序就可以通过迷路森林，并开启通往W3-3的道路。

花之子身体：W3-10完成后花之子身体会逃来这里。先走右上的道路，这里依旧是个迷路森林，按照：右→左→右→右→右的顺序前进就可见到花之子的身体。战斗胜利后先往上走，在最后可获得3D物品保龄球（ボウリングのたま）。之后就可按START直接回到世界地图并送回W3-3。

W3-3

ハナチャンちのデカツリ-

这里是花之子的树洞之家，进入内部后上楼。在有床的房间内调查柜子，可以拿到3D物品录音机（ラジカセ）。出门后撕开封条可开启直通三楼的电梯。在顶楼看到只剩脑袋的花之子，原来是巫师用魔法将它的身体分开并分散到各处去了。而这里原本的木桩也被变成贴纸藏到其他地方去了，看来接下来得先帮花之子将四个身体找回来。取得旁边剩余的那个流星碎片就可以过关，进入W3-4。

W3-4

ストライ湖

进入后会看到逃走的花之子身体，一路追过去，躲在树上时要用锤子将其震下来，同时树上也可以震下来一些其他东西……在第二个场景最右边，砸树可以获得3D物品台球（ビリヤ-ド のたま）。获得后继续来到右边，花之子隐藏在这里的草丛中，将其砸出来后会向左逃回第一个场景，玩家要回去将这个身体捉住。然后回到最右边获得流星碎片。

隐藏通路：在W3-2寻找第三个花之子身体过程中获得保龄球，将其贴纸化后进入本关。在第二个场景进入上方通路，玩家会看到保龄球场。将保龄球贴在右边木桩上后可获得流星碎片，开启通往W3-11的通路。

W3-5

ルブ-ル川

回到大地图后花之子的身体碎片会逃到新关卡内，于是马里奥追到了W3-5。先向右边走，途中可以看到流星碎片和贴纸，不过暂时拿不到。向上进入回旋镖乌龟守着的洞口，然后进入右边出口。在这里看到花之子的身体碎片，将右边的树叶震下来后乘坐树叶到左边场景。进入后跳到左下区域，上去撕开封条开启新的通路，就可以找到花之子身体碎片了。不过对方竟然向马里奥发起了攻击，两下搞定后过关。之后可先将身体送回去W3-3。

木桩贴纸获得方法：乘坐树叶一直漂流到第一个场景后，在最左边起跳（树叶漂流时会有微小的停顿）可顶出隐藏砖块。之后来到花之子身体碎片的所在地，不要获取流星碎片，将右下的树叶震下来。乘上后切换一个场景，然后跳入左上的通道。接着就能以刚才顶出的砖块为落脚点继续前进并获得木桩的贴纸了，右边还有另一个流星碎片。回到W3-3将贴纸贴上后可开启通往W3-7的通路。

W3-6

テンボウ岬

进入后和绿奇诺比奥对话，他告诉玩家不远处的沉船就是漏出毒的源头，要彻底清毒只能去小岛上走一遭了。和右边的蓝奇诺比奥对话可买到几个强力的攻击贴纸，其中秘密门（ひみつドア）必须得买一个（用掉后回来补一个，基本上属于常备物品）。接着来到下方有个门轮廓的地方，按Y键将秘密门贴上，可获得3D物品鱼钩（つりばり）。继续前进，内部是一个能将3D物品贴纸化的地方，和村庄左边的设施一个效果。这关并没有流星碎片可以拿，所以从入口回大地图就可。另外回到W3-3，在二楼使用秘密门可以得到一个HP上限提升道具。

W3-7

ガサゴソ巢穴

获得W3-5的贴纸后才能开启本关。进入后会见到另一个花之子的身体碎片，追上去后会因踩破了蜘蛛网而落下，并且丢失所有贴纸……醒来后花之子的身体和露西被蜘蛛带走了。在右边场景会看到不少玩家丢失的贴纸，吃了无敌星将所有敌人撞掉后可安心拿回贴纸。

然后先进入下方通路，这里的几个入口内有不少贴纸，准备齐全后回来进入上方洞穴。在被困的花之子身体右边可遭遇BOSS大蜘蛛，先用火焰攻击蜘蛛网，然后一口气用跳跃攻击本体。胜利后进入右边，在最右边连续跳跃震坏蜘蛛网后就可以见到露西了。

出来后向左会见到有个门没贴好，先拿下来然后按Y键贴好后进入。在最后可以拿回锤子，同时旁边贴上秘密门后可以获得3D物品打扫机（たてがたそうじき）。接着跳下来往上来到花之子身体所在的地方，用锤子砸开网后救出身体，同样在右边拿取流星碎片后过关。

W3-8

キノエダノロ-ド

出门后身体又逃来了这里，进入后发现被蛛网困住了。来到右边场景后，越过树干右边的毒沼，进入左边的门内可获得HP上限提升道具。接着向右来到楼上，跳跃破坏蜘蛛网并落下后向左边前进，可解救下花之子的身体，同时继续朝左走可以拿到木桩贴纸。回到右边的大树内部，走到原本踩破蜘蛛网掉下去的地方。向上走草丛里有个隐藏通路，继续前进就可以获得流星碎片了。回去贴上木桩贴纸后可开启W3-9的道路。

W3-9

アスレチ湖

乘坐摆动的木台来到场景右下，撕开封条开启浮台，乘上后可看到花之子的身体，不过它会逃跑。回来后进入右边场景，下方有回复砖块。然后在最上方乘坐摆动木台，跳到右边后撕开封条让第二个摆动平台活动。接着从第一个摆动平台跳到下方，乘坐第二个摆动平台来到右下，不过这时花之子的身体又逃走了……

从场景右上的入口进入下个场景，撕开左边的封条。这里内部的毒海绵用锤子将毒挤掉后可获得3D物品海绵（スポンジ）。然后跳过诸多摆动的平台来到左下入口。撕开封条后开启左边的近道，然后用贴纸封住右边的毒气喷孔，可以跳上摆动平台来到右上入口，来到花之子身体所在的平台，将其解救出来后取得当前场地右上的流星碎片就可过关。

W3-10

キリカブ广场

追着逃走的花之子身体来到这里，跳进右边的落穴。这里正在举办一个名为“ム-チョで ム-チョ”的电视节目，马里奥作为嘉宾参与这个节目，只要成功通过三个挑战后就可以得到奖励，也就是花之子的身体……

试炼1：心跳二选一，根据问题选择对还是错就可。挑战期间场地会充满毒气，同时回答错误也会扣除大量HP，要在HP为0前回答正确四道题目才算挑战成功。

试炼2：从四个地洞内毒气面罩小鬼会不断出现，用锤子击打20次就可。挑战过程中也会涌出毒气，不过地洞内会出现心，击打后会帮玩家回复HP，千万不要漏了。

试炼3：这是个考眼力的游戏，三个砖块有一个是目标砖块，然后会变换位置，玩家要选出正确的标砖块是哪个。一共要完成三次，第二次速度会加快，而第三次则增加一个砖块。期间没有什么窍门，就是看玩家的眼力了。

三个试炼完成后可解放花之子的身体，同时掉落到最下层。此时司仪还会问玩家是否进行特殊挑战，玩家可以先选第二项后去加血，再对话来接受挑战。挑战是试炼1和试炼2的混合版本，击打5个小鬼后回答问题。3次后就可完成，并获得3D物品暖气（オイルヒ-タ-）。回到大地图后花之子身体会逃往W3-2。

W3-11 アナポコの森

走到最右边后网上进入草丛，发现花之子的身体被乌贼带走了。接着向右前进，这里有几个封条，但是只是能让玩家顶到砖块。接着进入左上场景，撕掉最左边地上的封条后会掉入地下，上来后可获得封条贴纸。回到第二个场景，在右下将封条贴纸贴上。然后扯掉封条就可以上去拿到流星碎片了。

不过本关的任务还没有完成，要出现新关卡就先别拿取流星碎片，进入右边救下被乌贼挟持的奇诺比奥后可以获得闪光蘑菇贴纸。然后继续右行，从毒沼中间的洞穴跳下去。出来后在右上，有毒的墙壁上隐藏着一个门。进入走到最后就可以获得流星碎片了，同时新关卡开启。

キラナミハ-バ-

通过第三大关后就可以来到村庄上面的港口作进入第四大关的准备了。首先将W1-1获得的3D物品剪刀和W2-2的3D物品灯泡还有W3-6获得的鱼钩贴纸化后带进来。然后进入中间的房间，在地下昏暗的灯泡处将灯泡贴纸贴上，就可获得船舵。接着来到港口进入船内，将船舵贴上后和蓝蘑菇对话，发现船还被绳索拴住。

从心型砖块旁箱子的间隙进去，会发现拴住船的绳索，这个时候将剪刀贴上去即可，再次对话就能顺利起航了。不过出航时就遭遇了BOSS大跳跳鱼，它的HP虽然只有88，看上去很容易对付，但实际上只要它的HP降到一定程度后就会潜入水中加血，同时马里奥也攻击不到BOSS，这个时候就要用鱼钩贴纸来将其拉出水面来继续揍了。最后要注意它会不断膨胀，最大化后会使用伤害99的致命一击。不防御好就被秒，当然最好是用强力攻击在其膨胀前干掉它。胜利后乘船进入第四大关卡。

小库巴：在水上行走时会遭遇小库巴的攻击。不过战斗还是比较简单，当其手上拿着炸弹的时候用灰色的铁锤子投掷攻击就可让他遭受很大的伤害。而他手上没炸弹的时候就狂踩吧。

W3-12 アラナミ海岸

进入后就会看到花之子的身体和乌贼，战斗胜利后花之子看到毒源头的船愤怒地跑开了。在栈桥上按Y键会发现路易，将他扯出来吧。接着回到左下，在沙滩上获得3D物品怀表（かいちゅうどけい）。然后回到大地图，会发现花之子的身体跑到港口去了。跟着来到港口（キラナミハ-バ-），顺着毒液前进就可以看到花之子的身体想上船，不过现在船有故障无法发动，见状花之子的身体也乖乖地跟马里奥回去了。回到W3-3，将四个身体都贴上后花之子回复了原状。

不过虽然身体恢复了，但是森林依旧在遭受毒的侵袭，想到这里花之子又愤怒地冲向了海边。这里先做准备工作，多买些强力的跳跃攻击贴纸，然后将W3-9获得的3D物品海绵贴纸化后带上。再次来到海岸，虽然岛上的情况还不明，但是为了能让漂亮的森林恢复原状，马里奥乘着花之子前往了岛上。

一路前进，期间要小心乌贼爪的攻击，存档后进入左边。内部是BOSS巨大毒乌贼，战斗中玩家要根据它举手时的攻击节奏来按B防御，不然受到的伤害会很高。而BOSS最麻烦的攻击技能是喷毒，但是玩家看它蓄力变紫后使用海绵，就可以将毒如数奉还，BOSS中毒后每回合会损失30血，同时中毒期间攻击也不会命中，让战斗变得异常简单。BOSS低血量时喷毒玩家只需要用POWER来打断即可，胜利后取回了第三个皇家贴纸，道具栏也增加了一页。

纸片马里奥 超级贴纸

W4-1

スノ-ヒル

先将W3-10获得的暖气贴纸化后带上。进入关卡后来到右边，会看到滑雪的企鹅，小心通过继续朝右边前进，扔大雪球的敌人的雪球可以用锤子砸掉。这里的目标是左上的道路，门口有个回复砖块。回复后进入左边可获得流星碎片，并开启通往W4-2的道路了。

流星碎片2：前期和前一个碎片取得的过程差不多，来到安放暖气的地方后不进洞穴继续朝左边走。在挡路的大雪球处贴上一个火焰花的贴纸，将冰雪熔化掉后获得水管的贴纸。然后往右直走回到最右边的场景，在这里右下有个紫色墙壁，将水管贴上后来到上方。站在有大量积雪的地方会传送到水管的所在地，进入后一直向左就可以获得流星碎片，开启W4-5的通路。

W4-2

アイスリバ-

进入冰道后躲开企鹅一直向上走，途中可得到3D物品冰壶（**カ-リング**）。进入冰洞后要小心别被冰柱砸到，不然会被冻住，然后向上攀登进入下个场景。这里又是一个冰道，途中右边有一个HP上限提升道具，千万不要漏了。在冰洞的最后可以获得流星碎片，进入W4-3。

W4-3

ミステリ-マンション

先和门口的紫奇诺比奥对话，获得封印之书（ふういんの本），他希望玩家将这个书还到这里的地下室去。进入鬼屋，上楼后按Y键可获得紫奇诺比奥肖像贴纸（あるじの肖像画），然后从楼下左上的门来到食堂。进入后走一段会发生剧情，大量鬼魂登场。先在房间的左上获得3D物品烤箱（**オ-ブン**）。然后调

查右上的冰箱和鬼魂战斗，胜利后可将其封印到书里，再调查一次冰箱就可获得3D物品冰箱（**れいぞうこ**）了，都拿到后回到大厅。楼梯下隐藏着一个鬼魂，干掉并封印后进入1楼右边的门来到书房。

书房内漂浮的家具是可以跳上去的，从左边的柜子跳上桌子，跳上左上平台后顶灭蜡烛可以看到鬼魂，战斗后将三个鬼魂都给封印。然后利用掉下的家具作落脚点，跳到右边的书架上，获得门贴纸。再就可从左上的门来到走廊了。

前进不久后窗户会飘进一个3D物品订书机（**ホッチキス**）。一直向上走，切换视角后在楼梯下看到被老鼠欺负的鬼魂，战斗后封印。然后上楼，这里可以看到个门轮廓，如果有秘密门贴纸的话可以从这里出去，回到村庄的西面，用锤子砸开出口可以直接回到将道具贴纸化的地方，以后就不用每次在大地图上走海路回去了，此外这里左边的NPC还可以买到以前使用掉的3D物品。

接着回到走廊，从走廊左边的小道进入。在第一个房间内可以看到书架，按Y键扯下来，出门后贴在左边，可以获得闪光的无限跳跃贴纸。接着进入第二个房间，里面有很多通路，按Y后发现墙面可以撕下来，然后走左边，这里的墙面依旧贴了一个无限跳跃的贴纸，按Y也可以将其撕下来，接着将两个墙面互换位置贴好后就可以进入园艺室了。封印一个鬼魂后来到左边架子，用锤子多敲打几次后可以获得3D物品水壶（じょうろ）。

回到走廊了走左下，用锤子打掉左边第一个窗户，会开启通路，到达房屋外，在这可以封印一个鬼魂。回来后向下进入居间，这里从左边沙发跳上暖炉，用锤子砸发光的壁画可以得到金库的贴纸。然后从右侧的门回到大厅，从右边的书房再来到走廊左边。

这次进入左边小道后再来到第一个房间内，将金库贴上，可和黄金鬼魂战斗。然后回到大厅二楼，在原本肖像画的地方将书房得到的门贴上，进入食堂二楼。左上的蓝色门内用锤子击打时钟可以封印一个鬼魂。同时调查柜子也有一叠鬼魂，嫌麻烦的话可以用之前获得的闪光无限跳跃贴纸来攻击，连踩100下。封印成功后可以捡到大书架贴纸（屋敷の大きな本棚）。

接着进入紫色的门，这里的垃圾桶内有个鬼魂。然后将肖像画给贴上，在出门时会发现肖像的脸变成了鬼魂，靠近门口时返回就可以和鬼魂战斗了。接着是红色的门，调查中间的相册可以和鬼魂战斗。全部搞定后从右边的缺口跳下食堂1楼。跳到桌子上后可获得3D物品蛋糕（ケ–キ），然后回到大门口。将紫蘑菇面前的火用锤子熄灭后干掉他身后的幽灵，然后会提示玩家所有的幽灵都被封印了。

接着先做一下战斗准备，将W1–2获得的3D物品电风扇贴纸化后戴上。然后在大厅回复加存档后来到书房，将书架贴纸给贴上，从内部房间进入地下室，将书放在最下面的台座上。然后发生剧情，巫师出现，他十分感谢马里奥能将屋子内的鬼魂聚集在一起，之后解放了鬼魂的力量开始了BOSS战。第一回合过后场景内的蜡烛会亮起来，让大鬼魂消失踪影，同时攻击也不可见，无法防御。这个时候就要放出电风扇来熄灭蜡烛，继续战斗。如果忘记带电风扇又很久没存档的话，也不用慌，战斗中是可以逃跑的……

胜利后回到大厅，从左边进入居间。消除了鬼魂，紫奇诺比奥也开始享受生活了。调查左边的唱片机可以变换音乐，然后调查左上的画，会得到剪报贴纸（ありし日の先代）。最后进上面的门，从之前砸开的窗户来到外面，拿取流星碎片过关。

W4-4 カチワリ洞

经过了前面大关卡的历练后终于可以休息一下，本章就是一个商店，可以买到不少高价商品。而要继续攻略的话得取得W4–1的第二个流星碎片。

W4-5 ホワイトバレ-

前进不久后使用隐藏门可以获得3D物品电筒（でんとう）。一路走到最右边，使用剪报贴纸后可以乘坐升降机了。在升降机上会遭遇敌人的袭击，按A键可以将黑色毛虫顶掉，而左右晃动可以躲避扔过来的冰球。在第三个场景会有很多飞行的酷栗宝袭来，跳跃两次后会朝玩家跳过来，也是按左右躲避。其实只要贴纸足够，这里的战斗并不是很难。途中还会看到路易，不要忘记按Y将其拉出来。

W4-6 クッパ雪像の砦

先将W4–3的烤箱贴纸化带上，同时在W4–5购买一些闪光的巨大火焰锤子。然后进入本关，会发现大量面具小鬼，如果玩家不想战斗的话可以在右边的门框上贴个秘密门直接进去。进入后右边箱子上有个3D物品钳剪（いときりばさみ），这里左边可解救被面具小鬼纠缠的奇诺比奥。然后向上插队直接乘上矿车。之后就又是类似2D过关小游戏，要跳跃来躲避地上的尖刺，获取大量金币。

然后玩家会看到一个面具小鬼吊着闪光的贴纸，这个时候按Y可以发现贴东西的地方，随便贴个道具上去，会变成砖块。挡住面具小鬼的通路后取得了铁路贴纸，然后在前面跳不过去的地方将铁路贴纸贴上就可以通过了。

下个场景铁路上有许多炸弹人，优先躲避。前进不久后会看到一段不自然的贴反的铁路，按Y揭下重新贴后可以来到休息点，可加血和存档。同时这里的左上可以得到出口贴纸（トロッコの出口）。将贴纸贴在终点的紫色墙壁上就可以抵达下一个场景了。如果没贴的话会掉下来，不过进入左边水管可重新开始。最后来到库巴像脚下，触发BOSS战。

由于BOSS是个冰像，所以火焰花的贴纸对它有奇效，烤箱则能造成60点伤害。此外W4–4可以买到的巨大火焰锤子打出最优攻击甚至可以造成99的伤害。库巴像的攻击为吐息和踩踏，威力并不是很大。在HP减少到100以下后会现出本体，总之是个稳扎稳打就能过的BOSS。

W5-1

ヘイホ-ジャングル

乘船来到右边就可以进入第五大关，攻略本关先将3D物品吸尘器贴纸化后带进来。进入W5-1后向右走，看到霸王花后跳下去砸它的根部。砸晕后赶紧跳过去，进入右上通道。这里有诸多茂密的草丛，里面隐藏着食人花和印第安小鬼，观察好影子和长枪来移动，避免无谓的战斗进入右上道路。

在关卡内部看到三个拿着闪光物品的印第安小鬼，但是靠近后会逃开。先回到下方，会在草丛里看到第一个拿着闪光物品的印第安小鬼，先将周围的妨碍者干掉再将其逼入左上的墙壁内就可以触发战斗了。胜利后获得第一个石桥碎片（石桥のかけら）。

接着上去进入左边场景，这里门口可进行回复。在左边场景看到很多的废纸，在这里贴上吸尘器就可以打扫干净了。然后干掉小鬼拿到第二个石桥碎片。接着就是去存档点右边的场景了，前进不久后会看到小鬼将贴纸传给了对面的同伴。跳到霸王花所在地后先去右上，进入隐藏洞穴可获得HP上限提升道具。然后来到左下的茂密草丛处，砸散后会看到封条。撕掉封条继续前进，砸晕霸王花后赶紧绕上去跳过。

切换场景后可以看到最后一个带着闪光碎

片的小鬼。将带碎片的小鬼逼入左边的坡道，一路追过去后会被霸王花吃掉……先不要下去，来到当前平台下面两个树干中间，可以砸出来一个砖块。然后砸晕霸王花后利用落脚点就可以获得最后一个石桥碎片了。然后朝右边走可看到门轮廓，贴上秘密门贴纸后获得3D物品园艺剪刀（たちばさみ）。最后回到流星碎片处将三个石桥碎片铺上过关就可。

W5-2

ジャングルリバ-

最初不要进入小屋，在最右下的墙壁处可贴上秘密门得到3D物品ハンディそうじき。接着进入小屋乘上木筏，砸掉砖块后开始漂流。这里玩家站在木筏上是不会掉下水的，而且可以贴边移动来控制木筏的前进方向，用这个方法来吃金币，同时躲避敌人的攻击。第三个场景内会有骨头鱼追过来，当其啃木筏的时候给它一锤子就可，另外还可以得到3D物品橡皮鸭（アヒルちゃん）。抵达岸边后先往左走，进入水管后可以来到第二区域，解救被困的奇诺比奥。折返后无视印第安小鬼，直接取得流星碎片过关。

W5-3

ビッグフォ-ル

进入本关后会遭遇巨大鱼的袭击，要左右狂跑来躲避它的攻击。之后马里奥会掉落瀑布，而巨大鱼则飞走了。来到第二个迷雾场景，途中分支先走右边的道路，不久就抵达终点了。此时先不要拿流星碎片，往左边跳出篱笆，在问号砖块内可拿到一个闪光巨大无线跳跃攻击贴纸（强力）。贴上神秘门贴纸可获得3D物品ごうかなベッド，然后拿取流星碎片并开启通往W5-1的道路。

流星碎片2：这里在迷雾场景的分支点走左边小道。途中会看到一个上下颠倒的洞穴，按Y键撕下重新贴好后就可进入洞穴。先不忙过关，在右边可拿到一个超强的巨大闪光无限跳跃攻击贴纸（放着别用留着踩最终BOSS库巴）。获得后就安心过关吧。

W5-4 ワンワン遺迹

在遗迹外前进时要注意会被墙内的石块推下来，一路向前来到回复砖块处进入遗迹。按Y后可将坡道重新贴好，从而进入右边入口。这里地上不同颜色的地板是落穴，要小心。将右边的回旋刀刃用锤子解放出来后可来到右边了，在第二个回旋刀刃右边平台上用锤子可以砸出隐藏砖块，利用这个砖块可跳到两个回旋刀刃顶部，来到场景左上出口。途中有个秘密门，内部用锤子可以震下来一个3D物品空调（エアコン）。

出来后下来撕掉封条开启桥，右边砸开墙面还可以开启近路，回到回复砖块处回复。继续朝左边前进，根据瀑布内的影子来躲避石块，来到左边进入遗迹内。从砖块顶部跳到右边，如果被砖块推下来，将下方的封条撕掉就可回来继续。进入右边小房间后，按Y将墙面重新贴好就可进入上方的门了。出来后获得贴纸遗迹の床，同时砸这里的墙面可以拿到3D物品电池，获得后从下面缺口跳下来。

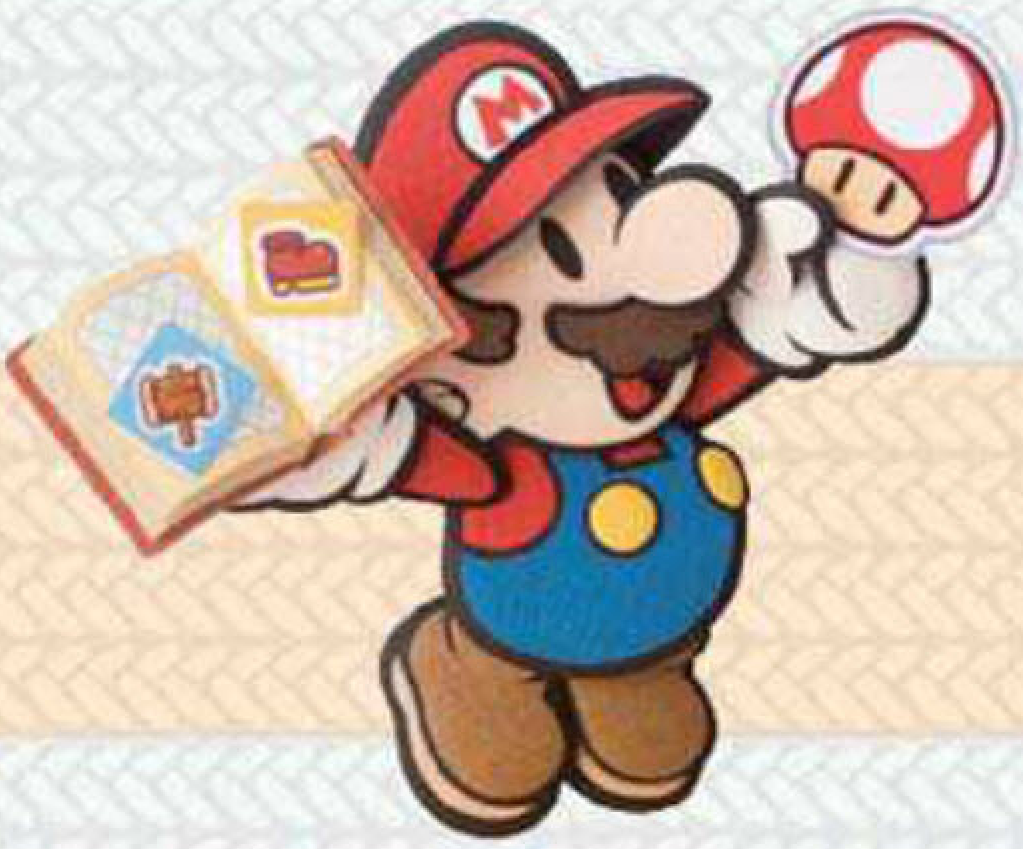
进入旁边的遗迹门，在左边贴上遗迹地板，在回旋刀刃跑左边去时砸地板会出现通路。向左来到遗迹外，这里右边有个瀑布，不过可以砸出三个地板，在第三个砖块上按上就可以进入瀑布，获得3D物品水壶（やかん）。接着存档后过左边的桥，会看到铁球汪汪。用锤子将木栓砸掉后就开始了BOSS战斗，不过对方防御力很高无法展开攻击，好在三回合后就暴走脱离战斗了……获得流星碎片过关后可进入W5–5了。

W5-5 ゴツゴツロ-ド

将W4–3得到的3D物品冰箱贴纸化后带进来，在烟柱上方按Y键贴上使用，可将所有岩浆冻住，这里右下可使用秘密门获得3D物品タライ。然后一路右行，在一个橙色洞穴处按Y键可获得贴纸登山道の穴。在下一个场景，右边暂时跳不过去，先来到下方，按Y键能得到另一个贴纸登山道の岩。同时将之前得到的洞穴贴纸贴上，进入内部最后用锤子击打墙壁，可让顶上的岩石落下形成通路。

回去后从上方前进，可看到回复砖块和存档点。在下个场景的地面上有X形裂缝，站上面引诱落石砸过来就会出现落穴。在场景右边有个扔火球的乌龟，将其左边的X形裂缝砸开后可掉落到下方洞穴。进入往上后发现这里是温泉，同时还可以看到路易，按Y将其弄出来吧。然后回来朝左边走，途中可获得贴纸ひびの入った岩。

然后出来回到之前的场景，这次从右边岩浆上走，等落脚点出现后跳过去进入下个场景。这里下面有个紫色墙面，将之前的岩石贴纸贴上，然后用锤子敲打后上方岩石压下出现通路。走到右上后会发现一个X形裂缝，掉下去后可以获得一个强力攻击贴纸。然后回到倒下的岩石处，按Y键将岩石重新贴上就可以取得流星碎片了。



W5-6

グラグラ火山

跳入火山口，在这里露西感受到了皇家贴纸的力量，之后皇家贴纸的拥有者巨大食人花将露西一口吞下。撕下桥上的封条后马里奥掉了下去，跳上内部可回到上层，但是又喷发过头了……向左继续前进，这里可以看到一个秘密门，以后来可以拿到3D物品吉他（ギタ–）。

接着从岩浆里冒出一个铁球汪汪，只能往回跑来躲避。乘着平台来到下方，进入左边的门，在里面发现了一个品种丰富的商店，可补充一下道具，然后进入左上的通路。在道路最后又看到了铁球汪汪，在战斗中使用带有绵羊图标的锤子可让其沉睡，接着用逃跑来脱离战斗。趁现在将木桩砸掉，然后继续战斗，和之前一样混三回合等其暴走就可。

搭载了两个铁球后平台又下降了一层，在这里会看到许多锁链，连接着之前看到的顶部的道具和铁球汪汪。将第1、3、6、8根木桩砸下后就可以得到顶部吊着的强力贴纸了。然后进入左上的门，这里是一个有多个岩浆平台的场景。一路来到最左上，这个岩浆平台可以去到三层，进入中层后可来到右边撕掉封条。

接着回到平台处将平台右边的木桩砸下，可以解救出铁球汪汪了，三个铁球的重量让玩家可以来到BOSS所在地了。取得HP上限提升道具后，推荐先从右边水管补充点加血蘑菇，之后就可开始BOSS战了。BOSS血量为300，会先在空中发动攻击，同时攻击力和防御力都很高。不过在其发动回转攻击后会眩晕，此时进行攻击后它会暴露出弱点，这个时候就用强力攻击狂踩吧。途中它会放出骨头骷髅，用范围攻击的锤子一击干掉后继续踩BOSS即可。待BOSS的HP降到100以下时会吐出露西，这个时候就用连锁攻击一口气干掉BOSS吧。胜利后道具栏增加了一页，同时也可以杀入最后的第六大关卡了。

W6-1

ゲ-トクリフ

收集了5个皇家贴纸后来这里会发生剧情，剧情后按Y将墙壁撕下重贴后库巴城出现了。由于现在并没有办法追赶空中的库巴城，只能先开船回去想办法。来到W3–3，在这里顶部发现长出了翅膀的花之子，于是马里奥乘着花之子进入了库巴城。

W6-2

クッパJr.船団

在城堡前，马里奥遭遇了库巴的舰队，带队的则是小库巴，他在船顶等着主角的到来。进入船舱后，左上有个秘密门，可以得到不少强力攻击贴纸。接着回来，下到一楼并来到大炮室，继续走下方楼梯可进入大炮的机关所在地。撕开左上的封条后回楼上，大炮室的上方有一个没炮筒的地方可以来到船外，发现这里可以进到右边的门内了。

在这里看到了巨大的炮台，来到下方按Y键可将炮台撕下，获得贴纸**マグナムキラ–**炮台，再贴上就可轰开另外一边的墙壁了，然后从破洞处一路前进可来到甲板。这里干掉两个鼹鼠后登上右边船尾可以回复HP，然后登上这里的绿色木箱，跳上船沿。一路向下走，借助晃动的木箱作落脚点跳到船头，就可以遇到小库巴了。

和小库巴的战斗在所难免，战斗中他会先施放防御护罩阻止玩家的攻击，然后每回合都释放大量的火焰和铁球攻击玩家。但其实想要获胜也异常简单，在本关中可以获得很多浣熊尾巴的贴纸，使用后可以将小库巴发射的火焰和铁球都打掉，打回铁球甚至可以造成50点伤害。胜利后获得流星碎片。

W6-3

空中クッパ城

进入前先将没用的攻击贴纸放在同一页内，进门后不久便遇到了巫师。战斗开始时对方会先将玩家的所有贴纸都变成沙滩鞋，所以只用之前放置的那一页的贴纸就好。然后对方会释放分身，每回合可以攻击三次，同时每次玩家攻击到只剩一个人时会再次分身加回复HP。这里就要看玩家发动连携攻击的能力，用连携攻击发动沙滩鞋一口气将巫师拍死就可过关了。

此时应该先回去存档和做准备。首先是贴纸化一些3D物品：订书机、剪刀（名字带ばさみ的剪子系列都可以）、冰箱（空调等冷冻物品都可以）、录音机（ラジカセ）。然后棒球棍等攻击力强的贴纸也做一些，当然玩家本身攻击贴纸很多就无所谓了。然后是购买2个加血蘑菇，闪光铁鞋子等，普通跳跃攻击的贴纸派不上很大用场，留一点即可，其余的卖掉。接着再进入W6-2拿取一些浣熊尾巴的贴纸。最后查看下有没有漏拿的HP上限提升道具，之后就可以进来挑战最后的决战了。

在关卡最后马里奥看到了碧奇公主，正想上去解救时库巴登场了。获得了皇家贴纸力量的库巴一口气就将碧奇公主送入了内部，看来和他的决战是在所难免了。第一阶段他会从旁边召唤出小怪来一起战斗，如果玩家清光会继续召。所以先使用订书机将出口封住，然后单挑，当它HP降到350以下后进入第二阶段。

库巴召唤出了大石板来参与战斗，石板的攻击力和防御力都很高，且不干掉不能攻击到库巴。防御大石板的攻击后可用ピコピコハンマー将其放倒，之后立刻用剪刀，就可以瞬秒大石板，然后就是打库巴时间了。

血量200以下后他会进入第三阶段，此时他会召唤出熔岩，这里使用冰箱等冷冻道具的话可将场景冻住几个回合，同时对库巴造成伤害。这样每次库巴召唤小火焰攻击就无法奏效，呈任玩家鱼肉状态。这里使用冰属性的攻击可以很奏效，努力进攻吧。

库巴血量降到150左右会召唤铁球汪汪，这里是无法攻击铁球汪汪的，所以要利用浣熊尾巴来反击（没有的话防御铁球汪汪的攻击也可以得到贴纸），将铁球汪汪扫尾打回去后可将库巴撞下楼去，但是在众人赶去回收皇家贴纸的时候库巴巨大化后出现在了两人面前。

这场就是最后的决战了，库巴的HP回复到了500。在最初的几个回合攻击基本上不奏效，所以选些不强力的贴纸来打消耗。过了几回合后，露西发现最后的皇家贴纸的力量实在太强了，如果我方不使用闪光贴纸的力量是不会有用的。所以只能使用最后的手段，露西牺牲自己幻化成贴纸强化了马里奥，强化后老虎机会变成只有两种图案，成功连携可发动最多5次的连携攻击。这里先使用录音机，可以让攻击力变成两倍，然后就是将积攒已久的强力闪光无限跳跃贴纸（红色鞋子）都用上吧。这回合完全就是碾压，就是手会按得有点酸。如果没有的话就只能稳扎稳打了，主要攻击两个手，头部防御很高不要攻击。

胜利后撕下封条救出了碧奇公主，她很高兴马里奥能将陷入异常的库巴返回原样，为了答谢马里奥公主将使用皇家贴纸力量许愿的权力交给了他，至于马里奥许了什么愿望就留给大家自己去看了……

玩后感

游戏营造了一个十分漂亮的纸片世界，六大关卡各有特色。虽然贴纸的概念就是原本的道具，但是这却让游戏氛围更符合纸片这个标题。系列以往的优秀动作性和解谜要素在本作中都有良好的体现，懂日文的话根据提示来解谜也是件十分有乐趣的事。游戏的战斗虽然有些依赖老虎机，但战斗方面基本上都十分简单，玩家经常按不出连携的话多带点贴纸就好了。

A・RPG	角色扮演・谜宫探索	3DS

口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限大迷宫

ポケモン不思议のダンジョン ~マグナゲ-トと∞迷宫~

Pokemon/Spike-Chunsoft	日版	2012 年 11 月 23 日
1 ~ 4 人	4800 日元	对应任天堂 Wi-Fi 网络连接

3DS平台的“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”最新作终于来了，跟随本篇攻略，在完全3D化的口袋妖怪世界中，一起去拯救口袋世界、探索迷宫吧！

文 海月真冬
编 马修　美编 Juxi

攻略透解

系统详解

基本操作

十字键/滑杆	控制主角移动和菜单选择
A	确认/在迷宫中使用通常攻击
B	取消/快速打开背包
B+十字键/滑杆	加速/在迷宫中快速移动
B+Y	查看冒险记录
B+A	该回合回复1点HP
X	打开菜单
Y	背包里的道具自动排序
Y+十字键/滑杆	改变攻击方向
R+十字键/滑杆	斜着移动
L+A/B/X/Y	使用四个技能攻击
SELECT/START	切换下屏幕显示内容

菜单介绍

标题菜单

はじめから	新游戏，选择新的游戏开始冒险
つづきから	继续游戏，继续上次的冒险
はっけん！マグナゲ-ト	“发现！伟大之门”，通过3DS的摄像头能扫描圆形物体进入伟大之门
ふしぎなメ-ル	不可思议的邮件，通过输入密码得到对应的道具
ついかコンテンツ	追加内容，下载任天堂公布的特殊迷宫，基本为收费迷宫
チ-ム名をかえる	改变队伍名字
きろくをけす	消除记录，消除到现在为止的所有冒险记录，慎用

迷宫外菜单

どうぐ	道具	
ステ-タス	状态	
いらいリスト	委托任务目录	
なかまモ-ド	同伴模式	
ロ-カルつうしん	局域通信	
ざいりょう	材料	
きろく	记录	
そのた	其他	
	オプション	设定
	メッセ-ジりれき	信息履历
	ダンジョンのヒント	迷宫的提示
	あそびかた	游戏方法
	いりぐちへ	回到宿场町入口

迷宫内菜单

どうぐ	道具	
ステ-タス	状态	
いらいメモ	委托任务信息	
わざ	技能	
リ-タ-こうたい	领队更换（二周目才会出现）	
みわたす	了望	
あしもと	脚下	
ちゅうだん	中断	
そのた	其他	
	オプション	设定
	いつの间に通信の设定	无意识通信设定
	しゅつげんポケモン	出现的口袋妖怪
	Vウエ-ブ	V波动
	メッセ-ジりれき	信息履历
	ダンジョンのじょうたい	迷宫的状态

そのた	ダンジョンのヒント	迷宫的提示
	あそびかた	游戏玩法
	あきらめる	放弃冒险

※わざ（技能）中选择技能，精灵只能用勾选后的技能，默认是全勾选。

游戏设定

ウインドウ	窗口选择	
BGM音量	背景音乐音量	
SE音量	效果音音量	
マス目ひょうじ	格子表示	
	なし	没有
	あり	有
あるき	步行	
	ふつう	普通
	はやい	快速
とおくのなかま	远处的同伴	
	そのまま	放任不管
	ちゅうもく	关注
ダメージふりむき	伤害回头	
	あり	自动转向攻击对象
	なし	不转向
うえがめん マップ	上屏地图	
	なし	不开
	あり	开启
Yわざ演出スキップ	跳过技能选择画面	
	しない	不跳过
	する	跳过

伙伴战术选择

いっしょにいこう	一起行动
うしろに ついてきて	跟在后头
わざを つかわないで	不使用技能
まよわず すすめ	主动出击
むこうは まかせた	委托同伴
そのばで たいき	原地不动
ここから にげて	从这逃跑

※在选择了“いっしょに いこう”（一起行动）后也会遇到同伴与主角分离了的情况，多半是因为队伍最后的同伴遇到了敌人，并展开了攻击之故。如果一直按B键跑动，就很容易会发生这种情况。
※委托同伴后，同伴会主动离开，帮主角捡道具等。

宿场町介绍

储物箱

本作没有像以前一样专门管理道具的仓库，也没有银行，所有道具和金钱都可以在宿场町入口处的箱子里存放和取出，非常方便，这个箱子在口袋乐园也有。あずける是存入，ひきだす是取出，按R可以连续取出多个道具，按L则是一次取出多个指定道具。

①变色龙商店

（カクレオン商店）

贩卖各种道具的便利商店，很实用哦。另外在迷宫中也偶尔会遇到变色龙的地摊，如果正好缺道具的话记得不要错过。かう为买，うる为卖。但是想要偷或抢的话，可要掂量下自己的实力咯。

②战槌龙敲宝箱屋

（ハコわりや）

如果在迷宫中捡到了漂亮的宝箱，就一定要拿到战槌龙这里，花150块就可以敲开宝箱了，除了宝物和金块，这里还能开出团队技能。

③奇拉奇诺礼品店

（ギフトショップ）

为了直接让野生的口袋妖怪加入，这里可以做出对应的野生口袋妖怪的初始形态的礼物，在迷宫中将礼物送给该口袋妖怪就能使其加入（选择第一项），制作礼物的条件是一些道具，不过都很简单。属性的礼物则要通过刷口袋乐园的任务板获得。

口袋乐园设施简介

④湾天鹅之家

（スワンナハウス）

俗称食堂，很多剧情都会在这里发生，算是宿场町的主要场所。

⑤鬼棺亡灵金块交换所

（金块交换所ゴ–ルドゴ–ジャス）

喜欢吃金块的鬼棺亡灵开的交换所，只要通过各种途径得到了金块就可以和他交换，第一项是换钱，第二项是换道具，道具可以换到技能机以及在迷宫中开门的钥匙等。

⑥投球菇DLC角

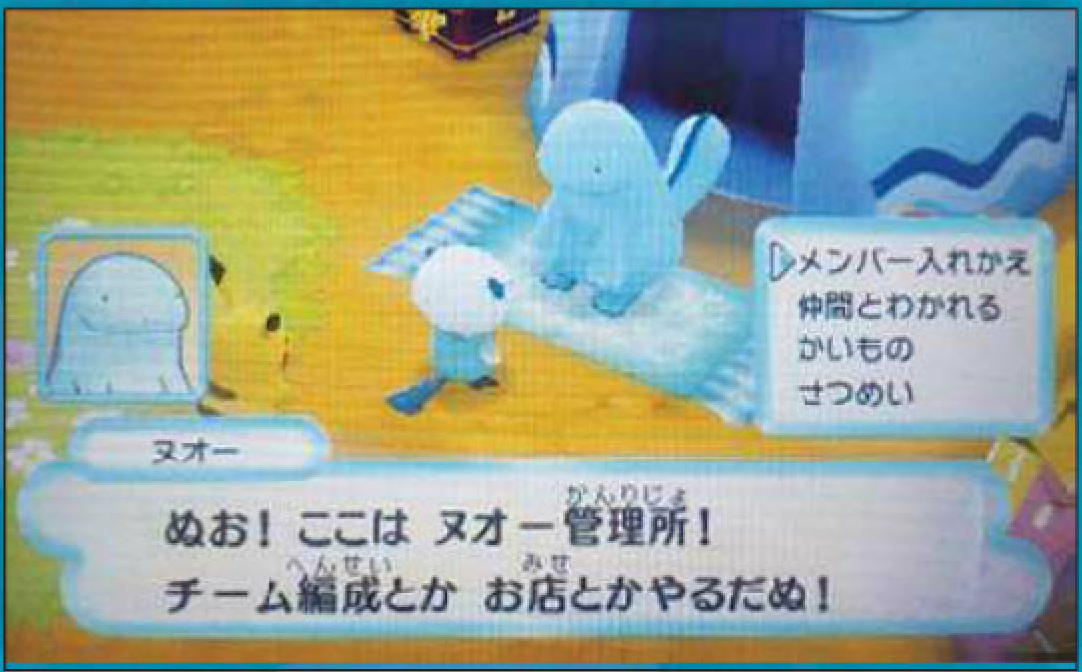
（DLCコ–ナ–）

DLC是Downloadable Content（可下载内容）的缩写，如果任天堂配信了新的DLC就可以从这里下载，当然，在进入游戏时的菜单里也可以直接进入下载。DLC是个深坑，以后我们会将DLC攻略为大家逐个奉上。

沼王管理所

（ヌオ–管理所）

管理加入的同伴的地方，第一项是选择成员加入到队伍里，第二项是开除同伴，第三项是买卖东西。而在同伴模式下，第一项和第三项都不变，第二项变为更换队长。



愣头蜥蜴技能屋

（ズルッグわざつぐ）

管理使用技能的地方，第一项是回忆技能，第二项是忘记技能。

玛利露利委托柜台

（依赖カウンタ–）

在柜台左边选好委托任务之后，如果选择了第一项，玛利露利会直接给你开门；如果选择了第二项，等你需要做任务的时候再跟玛利露利对话即可开门。另外最左边的任务板是联机任务板，进去以后直接挑战BOSS，不过一个人也可以做，算是前期刷东西和刷级的好去处，运气好能刷出神兽。值得一提的是，本作取消了一次接多任务的设定，每次只能接一个任务。希望以后一次冒险完成多任务的设定能通过官方提供的下载补丁恢复吧。

擎钢力士组

（ドテッコツ组）

找擎钢力士和两个挟木小子开拓口袋乐园的地方，当然也可以通过他们来建造设施，选择第一项即可开拓。关于口袋乐园，后面会有详细说明。

V轮盘

（Vルーレット）

查看V波动和改变V波动的地方，选择第一项就可以花钱转轮盘来改动，转到比克提尼图标的时候才算赢，第二项是查看V波动。

迷宫要素介绍

闪光点

迷宫中可能会遇到一些闪闪发光的地面，此处隐藏着金条、道具或者野生的口袋妖怪。当窥视到某房间有大量闪光点和道具时，就代表那很可能是埋伏大量敌人的怪物屋。

露天场景

为了增加真实性，某些迷宫的某些层会以露天场景形式出现。这里同样有野生口袋妖怪，如果靠近它就会触发战斗，不靠近则不会触发。

敌人的进化

在某些迷宫中，一只初始形态并且可进化的口袋妖怪击倒了我方或者野生的口袋妖怪时，就会进化。进化后的口袋妖怪能力突增，需要小心。

我方的进化

一周目中除了主角和搭档，其他口袋妖怪达到条件后就会进化，二周目主角回归后过一天，主角和搭档即可进化。进化的方式可以在奇拉奇诺那里查看，某些特殊进化道具，例如进化石，需要在宝石海星和冰须熊的设施里获得，也可以在DLC迷宫里获得。

岔道

在某些迷宫的某层，会看到有可插入钥匙的门，或草丛、毒气、冰壁、火焰等障碍物，这些障碍的背后都有着强大的口袋妖怪。有钥匙孔的门可用对应颜色的钥匙打开，草丛、毒气、冰壁和火焰的障碍则分别需要队伍中有草系、毒系、火系和水系口袋妖怪才能打开，后期还会出现用钱来打开的金币门。

技能成长

反复使用一个技能攻击，技能会累积经验值，到达一定程度技能就会成长，比如由Ⅰ级变成Ⅱ级。技能的成长是通用的，如果队伍中其他口袋妖怪也拥有此技能，同样也会受益。

同伴模式

当故事中主角在走剧情的主线，没办法做任务或者在口袋乐园行动的时候，可以在迷宫外的菜单里开启这个模式。进入这个模式后可在已招募的口袋妖怪中选择队长来做和主角一样的工作，不过不能离开口袋乐园，但可以做任务，主队和同伴队伍的经验值也是共通的。而为了方便，宿场町的设施也会临时搬到口袋乐园来。

团队技能

全队统一拥有的技能，他们大多有着优秀的效果，类似于前作的智慧度。例如到新的楼层会显示道具数量、路过睡着的口袋妖怪旁边不会吵醒他等等，查看方法为按X点**ステ–タス**展开后，点左下角的**チ–ムスキル**可以查看及勾选，没有勾选的技能不会发动。以下是目前为止发现的一些团队技能。

ＰＰいやしスキル	PP治愈技能	移动到下一层时随机回复PP值
いあつのスキル	威压技能	敌人的攻击可能会失败，不过远处的敌人和拥有精神力特性的敌人则不受影响
いかりのスキル	愤怒技能	同伴被打倒后其他人暂时性提升攻击，特攻和命中
えんとうスキル	远投技能	投掷道具时比平常扔得更远

おみせのスキル	商店技能	新登上一层时，如果有商店会通知
かいだんスキル	阶梯技能	进迷宫的时候有箭头指示楼梯的方向
かいふくスキル	恢复技能	HP回复得比平常更多
かわらずスキル	不变技能	同伴升级进化的时候不进化
くうかんスキル	空间技能	从一开始就知道该层的地形
ごえいのスキル	守护技能	领队HP危险的时候领队周围的同伴偶尔会防住指向领队的攻击，并且不会受伤
こっそりスキル	悄悄技能	路过睡着的口袋妖怪也不会吵醒他
しょくじスキル	食事技能	吃食物时回复复更多的满腹度并增加PP
どたんばスキル	绝境技能	HP少的时候容易避开敌人的技能
にどめのスキル	二次技能	第一次攻击没有命中的话第二次容易命中
ハウスのスキル	房间技能	如果该层有怪物屋会得到通知
ばつぐんスキル	拔群技能	效果拔群时较容易造成重伤
ふんばりスキル	坚持技能	受到致命伤害时可能会保留1HP
ものみえスキル	物见技能	新登上一层时，知道本层的道具数量
よぼうのスキル	预防技能	队伍中有一个精灵中异常状态的话其他精灵不会中异常状态
りせいのスキル	理性技能	混乱时即使攻击同伴也打不中
ワナこわしスキル	陷阱破坏技能	踩上陷阱时可能使其不能发动并破坏

V波动

类似于天气的一种要素，每天的V波动都具有一种属性，当天去迷宫冒险的话，该属性的口袋妖怪就会享受到各种加成。具体影响如下（注：具体获益列表可在比克提尼处查看，以下并不是一天内所有可享受的加成。）

いりょく アップ	技能威力上升
けいけんち アップ	经验值上升
PPしょうエネ	PP节省
わざの ついかこうかが でやすい	技能的追加效果更容易发动
わざせいちょう アップ	技能的成长上升
めいちゅう アップ	命中上升
しぜんかいふく アップ	自然恢复上升
おみせで ねぎる	商店降价
きゅうしょりつ アップ	会心一击率上升

天气

只有当天气是晴天（はれ）的时候，走路或原地待机时才会回复HP，其他天气中不能自然回复HP（包括雨天）。冰雹天除了冰系、沙暴天除了地钢岩三系，其他精灵都会走几步便损血。雪隐和沙隐的口袋妖怪则会在冰雹天和沙暴天忽然出现。

睡着的口袋妖怪

在某些迷宫中可以看到一些就算靠近他也不会醒来的睡着的口袋妖怪，那样的口袋妖怪一般比较强力，如果等级差过大，会发生无论怎么攻击也打不醒的情况。但可以用投掷道具给打醒，不过在招惹他之前最好先做好心理准备。

陷阱

在迷宫中可能会遇到陷阱，设定也基本同前作，不过本作中踩到陷阱后陷阱就自动消失了，并不会一直残留。

奇异地板

在迷宫中会频繁遭遇下降能力的技能，这时只要踩上画有绿色箭头的地板就可以恢复。而在某些需要钥匙开锁的门背后拥有的地板是可以让技能成长的，还有一些容易避开技能、不会进入负面状态、攻击×2的地板。

满腹度

本作绝大部分迷宫中并没有满腹度设定，只有极个别的挑战性迷宫中才有，所以平常大可不必担心满腹度的问题，当然也不会捡到苹果。

伟大之门

利用3DS的摄像头功能，通过拍摄身边的圆形物品，例如硬币、灯、杯子等，可以进入特殊的无限迷宫（∞迷宫）里去。这些迷宫里所操纵的主角是可选择的5位主角的随机几位，在这里可以捡到一些不错的技能机器，成功突破之后道具也会寄送到储物箱里。需要注意的是，请尽量在光线充足的地方使用此功能，否则很难识别到。另外，越大的圆对应的难度也就越大。

不可思议度

二周目开设的新要素，不可思议度分为1～5级，数字越大越容易出现不可思议的情况，在进入迷宫前都会有标注。每层都可能遇到不可思议的情况，包括敌人变弱、敌人睡着、不能使用装备品、随机天气、只出现一种精灵或突然跑到其他迷宫等。

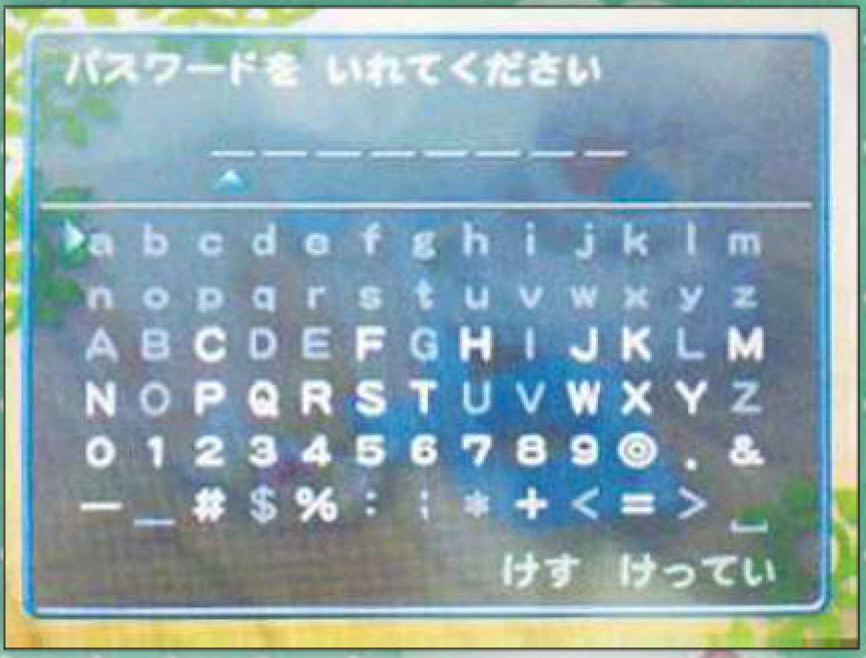
救助系统

因为本作不支持Wi-Fi，所以只能通过邂逅通信来救助别人，以及获得救助。在口袋乐园门口的信箱里放入复活之种（ふっかつのタネ），只要对方和你发生邂逅通信就可以救助你。被救助的玩家道具不会丢失，救助了对方的玩家也可以得到谢礼。

怪物屋

“《不可思议的迷宫》系列”的经典要素，进入后会突然出现大量敌人。本作中的怪物屋在中后期才开始出现。出现后可以用全体攻击来一次性解决，如果都是强敌或没达成发动全体攻击的条件，就使用束缚之玉、爆睡之玉等困住敌人，然后脱离迷宫。或者干脆吃神圣种子逃到楼梯口。实在没什么道具也可以直接用穿洞玉脱离迷宫。

不可思议邮件



游戏剧情进行到一定程度后，标题菜单会追加一个新的选项“ふしぎなメール”。在这里，玩家可以通过输入官方公布的密码得到一些便利的道具。密码输入完毕后选择“けってい”即可，如果输错了可以选择“けす”来消除。右表是目前为止公布的密码，使用得当的话会有意想不到的效果哦。

道具名称	中文	密码
オレンのみ	蓝橘果	STS6YCW5
オボンのみ	文旦果	WFK2W6NJ
おうごんのタネ	黄金之种	W4KRK4XH
ふっかつのタネ	复活之种	P483K4XN
しあわせのタネ	幸福之种	6WK2WT36
もうげきのタネ	猛击之种	863Y3SQC
いのちのタネ	生命之种	SQJX25FR
キトサン	特防之源	WS2M275T
タウリン	攻击之源	62S6Q4YN
ブロムヘキシン	防御之源	4S9PJQP2
リゾチウム	特攻之源	54M765Y6
バクスイだま	爆睡之玉	XF8TX5HS
みんなちからだま	伙伴力量玉	5SFPHSF5
けんこうだま	健康之玉	9PRJ7WQX
きんのリボン	黄金缎带	Q2TWS8M9
しあわせリボン	幸福缎带	RMS2MHMW
くじびきけん	兑奖券	4CHS8MN4
かいふくリボン	恢复缎带	W68NKMFQ
どくよけフラッグ	避毒之旗	2HN9KXHF
まひよけフラッグ	避麻之旗	C646T5CK
ねむらずフラッグ	不眠之旗	SP38XJ35
まどわずフラッグ	不惑之旗	CQP342QH
ふんばりフラッグ	坚持之旗	HK3JHWW9
ゴーストギフト	幽灵礼物	8TSMFYP6
ノーマルギフト	普通礼物	RQRPM92J
いわギフト	岩石礼物	K7969XM8
ドラゴンギフト	龙之礼物	P5HK562S
はがねギフト	钢铁礼物	6W9XNM9N
じめんギフト	地面礼物	XH4233YF
ほのおギフト	火之礼物	JQ3Q3T29
エスパーギフト	超能礼物	8S3M4JHK
あくギフト	恶之礼物	NP529KP5
でんきギフト	电气礼物	4JYTK242
あかいカギ	红色钥匙	S3TH8HM8

主线剧情攻略

注1：通过了体验版的玩家可以直接在进入游戏之后选择继承存档。本篇攻略为游戏最初开始。
注2：本作并没有像前作一样划分章节，而为了方便各位玩家掌握进度，本篇攻略还是按故事划分了章节。
注3：其中Chapter-1～18为一周目，Chapter-19为二周目。由于二周目很短，故将一周目二周目合在一起。

Chapter-1
欢迎来到口袋妖怪世界

主角在梦中听到有人要他拯救口袋妖怪的世界，同时梦到一只恐怖的大家伙正在追逐一只粉色的口袋妖怪……一片模糊中，主角真的变成了口袋妖怪……

进入选择主角的画面，本作直接靠玩家自己选择，笔者选择的小球獭。而且每个口袋妖怪最初掌握的技能都列举出来了：

皮卡丘：下马威，电击，摇尾巴，叫声
藤叶蛇：撞击，藤鞭，瞪眼，追击
暖暖猪：撞击，火花，摇尾巴，索要
小球獭：撞击，水枪，摇尾巴，连打
剑牙龙：抓，连打，瞪眼，聚气

选择完主角回到剧情，主角彻底来到了口袋妖怪的世界，接着选搭档，还是在那五只里选，而且可以选性别。笔者选的是皮卡丘。和皮卡丘对话之后接受了皮卡丘共同冒险的邀请，便开始穿越第一个迷宫——凹凸山。

凹凸山（でこぼこ山）

层数： 5F

游戏的第一个迷宫，没什么难度，出现的敌人也很少，主要是用来熟悉操作的，通过之后会发现有一棵闪闪发光的树，调查树之后继续进入面前的洞口。

Chapter-2 口袋乐园

到达目目的地才发现，这里原来是片荒地，原来就是皮卡丘所说的乐园？皮卡丘和管理者沼王对话后买了下来，并得知这里正在逐渐“迷宫化”。以后这里就是梦想的起点了。皮卡丘邀请主角一起建设乐园后就给搭档起名字，随便起。

睡了一晚上后，沼王告诉主角和搭档说附近的小镇宿场町里有木工可以帮盖房子。到了宿场町，发现这里有许多口袋妖怪开的设施。跟着沼王来到餐厅，两个挟木小子出现，看样子就是木工了，他们向一个擎钢力士说明了我们的来意，擎钢力士说要先给他五个水色之石。于是主角和搭档就去迷宫寻找——走出宿场町，来到十字路口，往上走就可以前往新的迷宫了。

石之洞窟（石の洞窟）

层数： 5F，其中3F有岔道，需要红色钥匙开启

出现精灵： 毛球蝠，掘地鼹鼠，哥特姆，小电蛛，钢齿轮

这里最需要注意的是小电蛛，其吐丝和电磁波都可以限制行动，吸血的同时能回复自身的HP，会造成一定麻烦。另外就是哥特姆的挠痒会弱化我方的攻击跟防御——多利用恢复地板吧。走到迷宫最底层后，便得到了的水色之石，主角和搭档拿走五个后回程了。

Chapter-3 木工的过去

回到宿场町，一只愣头蜥蜴和搭档撞个正着，接着又匆匆跑掉了。到了食堂，擎钢力士要水色之石时才发现已经不见了，由于没有水色之石的话没办法盖房子……于是再去一次石之洞窟吧，结果在迷宫的出口处遇到了愣头蜥蜴，接着两只挟木小子赶了上来说水色之石是被愣头蜥蜴偷走的，于是继续前往迷宫里走去找愣头蜥蜴。

阳炎山顶（カゲロウ　）

层数： 8F，中途会出现箱子，可以存取物品，另外也可以存档，之后也会遇到像这样的箱子

出现精灵： 乌帕，塔本奈，草叶蚕

从这个迷宫开始会出现露天的场地，这种场地上如果不靠近口袋妖怪就不会引发战斗，靠近才会和迷宫中一样开打。在这个迷宫里，只要调查发光的三根圆木就可以启动机关，然后顺着圆木台阶就能到上一层了。塔本奈血有点厚，还有着帮手这样为其他口袋妖怪服务的技能，稍微注意一下吧。

走到一半追上了愣头蜥蜴，不过主角也注意到后面有谁跟了上来，便将搭档一把拉到了石头后面躲起来看——来的竟是擎钢力士！擎钢力士走向愣头蜥蜴说着交易的事。原来是擎钢力士想借主角一行之手拿到水色之石，再拿去换钱。搭档忍不住冲了出去……

BOSS战：愣头蜥蜴+擎钢力士

没什么难度，囤积了不少种子的话也可以找一两颗来试试效果。

被打败后，愣头蜥蜴跑了，两只挟木小子赶到劝说擎钢力士，却被擎钢力士打倒了。等擎钢力士走远，挟木小子们说以前擎钢力士是很乐于工作的，而且脾气也很好，但受伤以后工作力减弱不说还招来了嘲笑，所以受到了打击。听了挟木小子的话后，主角决定帮助擎钢力士，于是两个挟木小子加入队伍继续深入迷宫。果然，在最深处看到了擎钢力士。

BOSS战：擎钢力士

挟木小子在这一战会离队，虽然和刚才差不多，但二打一还是没什么难度的。

打倒擎钢力士之后，擎钢力士说着自暴自弃的话，挟木小子们再度现身劝说，主角和搭档也坚持要拜托擎钢力士盖房子……擎钢力士终于被感动了。回到宿场町后不久，房子就盖好了。

Chapter-4 初次任务

第二天刚走出屋子，就被沼王带去看口袋乐园的新设施——玛利露利的任务板。这里有着各种各样的任务，于是搭档就选了第一个救助土龙的任务。接完任务后，玛利露利打开了旁边的任务之门，从这里出去，便会到达任务所在的迷宫了。

平衡山（トントン山）

层数：—

出现精灵：宝贝龙，音波蝌蚪，草叶蚕，金香娃娃

左右两边先去哪边都没关系，走到顶以后调查发光的树木将它们推下河，就会形成道路。最后回到底层，顺着道路前进即可。需要注意的是金香娃娃的寄生种子+吸取的抽血补血组合，使用小球獭的朋友要多加小心。

中途遇到电飞鼠，他吐槽说报酬这么低的任务都有人接，不过还是道了谢，因为他是土龙的朋友。中途在一个有水晶的地方带了些水晶，继续深入，终于在尽头处找到了土龙。接着电飞鼠也赶到，第一个任务完美完成。

回到乐园后，土龙说他的梦想是成为一流的冒险家，但太过懦弱……在知道土龙原来为找水晶去平衡山后，搭档更将刚才得到的水晶送给了土龙。

之后，比里基昂来到宿场町，发生了比里基昂拒绝收土龙的水晶礼物以及做朋友的邀请的事件。拒绝的理由是土龙是不够强大，土龙听完之后伤心地跑了出去……而角落的两只手刀兵士似乎在策划着什么，也跟着出去了。

出了食堂遍寻不到土龙，沼王过来告诉主角说刚才看到土龙和两只手刀兵士一起前往迷宫了。这……不会有什么危险吧？去看看吧！

Chapter-5 为了变得更强

荒芜之谷（荒れ果て谷）

层数：7F

出现精灵：毒斗蛙，电斑马，金香娃娃，元祖鸟，投球菇，三齿轮，烛灯鬼，蛋壳秃鹫

比起之前的迷宫来说稍微难一点，烛灯鬼的可疑光和蛋壳秃鹫的瞪眼+乱突的组合，另外有爆裂种子的话尽量靠后放，目前的级别如果被蛋壳秃鹫用啄食吃了爆裂种子后打一发会直接秒杀掉主角。当然金香娃娃的那两招依然也是需要提防的。

来到山顶后发现了土龙和手刀兵士，两个手刀兵士正凶相毕露打算抢劫财物。这时电飞鼠、搭档和主角赶到。而手刀兵士也招来了同伴，比里基昂也带着擎钢力士和两只挟木小子来增援了……

BOSS战：手刀兵士×2+节蜈蚣×2+电狼蛛×2

一场群架，因为是8打6所以没有任何难度，主角专心对付一两只即可。

战胜后比里基昂向土龙道了歉，搭档则趁机邀请电飞鼠和土龙加入队伍。这时比里基昂也请求入队，让大家都很惊讶，虽然电飞鼠不同意，最后比里基昂还是加入了。

Chapter-6
探险队，组成

第二天，大嘴鸥送来了冒险协会的信件，接着就要给队伍起名字了（也是随便起名字）。之前偷东西的愣头蜥蜴也改邪归正在这里开店，而后大嘴鸥再次空投下队伍徽章和队伍背包，沼王也说了关于技能成长的事……真是信息量庞大的早晨。

之后便是自由行动阶段，可以在这个时候多接些委托任务。

次日来到口袋乐园，擎钢力士说他也要在口袋乐园开店了，不过还是缺少叫坚固的藤（じょうぶツタ）的建筑材料，于是主角一行又去帮忙，由于剧情关系，这次任务板的所有任务奖励都有坚固的藤，随便选择一个完成后第二天将坚固的藤交给了擎钢力士，他就正式开店了，以后建造口袋乐园就可以找他了。而口袋乐园的开荒整地需要金钱和材料，就从任务中找吧，满足了条件然后找擎钢力士就可以开荒了，菜单中也追加了材料一栏，也可以看具体需要什么材料。现在还只有一个清爽的草原（さわやかな草原），需要的材料是丰富之土（ゆたかなつち）和积存药草（つみたてハーブ）。找到符合的任务后就去做，第二天去找擎钢力士，清爽的草原就建成了。在每一个区域里都有一些告示牌，调查告示牌选择第一项的话就会让擎钢力士他们来开设设施，目前能看到的是树果田地、种子田地以及各属性的道场，按照自己的喜好开设，日后还会增加更多的种类。

Chapter-7
不可思议之风吹起的季节

第二天，吹起了影响到精灵属性的奇异的风——V波动，而大家去看擎钢力士的设施旁边多的V波动预告板时，比克提尼从天而降，并开设施V轮盘，来改变当天的V波动。

让他这天晚上，主角梦中又听到了那个求救的声音……

Chapter-8
悄悄靠近的身影

翌日，高台上的众精灵看到了巨大冰山的景观，比里基昂说那是北方的大冰河，传言那里有着冰之宝石和幻之大结晶，但因为无法接近所以无人证实。大家听了都很兴奋，决定有朝一日要去大冰河。

做了几天任务，某晚再次在梦中听到求救，醒来后主角将实情告诉了搭档……这时，大嘴鸥空投下来新闻，说宿场町周围出现了可疑的口袋妖怪，让大家多多注意。

来到口袋乐园后就撞上沼王，沼王拜托主角去食堂将饭钱送给湾天鹅。到了宿场町惊奇地发现这里空无一人……去食堂和柜台的湾天鹅对话便继续做委托任务吧。

隔天，刚出门就遇上了叶娘蚕和约泰利犬，得知孩子叶茧蚕不见了，于是前往下一个目标——色彩之森（シキサイの森）吧。

色彩之森（シキサイの森）

层数： 8F，其中8F有岔道，需要草属性精灵打开障碍后再用红色钥匙开启

出现精灵： 小猪怪，毒斗蛙，电斑马，小叶棉，元祖鸟，投球菇，烛灯鬼

需要注意的是要记住入口处花的颜色，在露天场地选择新的入口时必须选择和入口处的花的颜色一样的花才能继续，否则就会回到入口。

走到森林最深处发现了叶茧蚕，接着叶茧蚕跟着主角一行回来。回到口袋乐园后母子团聚，叶茧蚕将赤色石头交给了叶娘蚕说这是送给母亲的生日礼物，母亲非常感动。这让主角想起了家庭和朋友……搭档也被触动了，晚上他告诉主角自己并没有亲人，懂事的时候就是独自一个，但他很想要可以彼此信赖的朋友，和宿场町的同伴们在一起很快乐，为了建造乐园，每天都很开心。

Chapter-9 迷宫探险家

第二天，电飞鼠带来了可疑的口袋妖怪被发现的消息，去食堂看原来是一只月精灵。比里基昂说他是迷宫探险家，在调查关于大冰河的事——而和他一起调查的应该还有光精灵，虽然不知道那只在哪里，但一切只能等月精灵恢复了再说吧，可以先去做做委托任务。

Chapter-10 到伟大之门里去吧

又过了一天后，月精灵醒来了，他说自己是受到了袭击才变成这样，而光精灵好像没有成功逃出来，要赶快去营救他。大家来到宿场町高台，月精灵将开启伟大之门的道具拿了出来，也就是进入之卡，不过现在力量并不完全。比里基昂说另外的卡片应该在光精灵那里，所以必须要去营救光精灵。

恸哭之谷（ドウコクの谷）

层数： 9F

出现精灵： 小猪怪，爱心蝠，钢钻鼹鼠，节蜈蚣，妖精棉

难度一般般的迷宫，钢钻鼹鼠依旧是睡眠状态的，能打醒并围攻干掉的话就去打，即使没有在之前的体验版里练级，正式版也没有刻意练级，到这个时候也差不多也能打动他了，不过最好围好了全员一起上，否则可能会被灭。

凶斗蛙和富贵猫正在威逼落单的光精灵交出什么，结果发现竟然没有，便穷凶极恶地要对光精灵下黑手。这时，主角和搭档以及队友赶到，而光精灵趁机躲了起来……

BOSS战：凶斗蛙+富贵猫

难度不算大，如果之前能干掉钢钻鼹鼠，那这一仗问题不大。

大家将光精灵救了回来，月精灵说出凭借进入之卡的力量可以进入大冰河。大家伙都非常兴奋。而剩下的卡片则被光精灵委托叶茧蚕守护，作为赠礼光精灵送给了他赤色石头，所以凶斗蛙和富贵猫才没有搜到卡片。

第二天去高台找到了月精灵，他说等准备工作完成以后就可以去了，这时宿场町的精灵们全都冒了出来表示要一起去。而且月精灵和光精灵也加入成为了同伴。现在就只需要做委托任务等着他们完成准备工作了。

晚上的宿场町高台上发生剧情，土龙说他很想去大冰河，而比里基昂终于对土龙的看法有了改观并道了歉并鼓励了他，土龙的好友电飞鼠就躲在树后面，也衷心希望土龙能够去冒险。

Chapter-11 大冰河之行

第二天一早，沼王很遗憾地告诉大家：根据协会规定，宿场町必须要有精灵留守才行，所以不能都去。愣头蜥蜴随口说一句“实力不够的就留守”立刻让土龙立刻想到了自己……结果比里基昂却以不适应寒冷为由而决定留下来。

而在高台上月精灵告诉主角，比里基昂有个朋友叫做凯路迪欧曾经去过大冰河但是再也没有回来，比里基昂一直想要找他却没有任何结果，后来比里基昂收到了凯路迪欧的信，上面说他并没有去大冰河，和比里基昂也不再是朋友了……月精灵还说虽然不知道比里基昂在想什么，但她绝不是真的不想去。

由于土龙总觉得是自己的问题，电飞鼠想出了抽签的办法，结果抽到留守的正是土龙……无奈之下来到了宿场町高台，月精灵和光精灵也将卡片拼好，完美开启了伟大之门。就在进入的瞬间，电飞鼠忽然冲出来将土龙推进了伟大之门的入口——为了让土龙完成自己的梦想，电飞鼠让出了自己的机会。

主角一行被神奇的力量带到了迷宫前，大家分成两队出发。在进入迷宫的时候会提示编队，选择第二项即可编队。

地下水脉裂缝（地脉はざま）

层数： B10F，其中B5F有岔道，需要用黑色钥匙开启

出现精灵： 爱心蝠，节蜈蚣，妖精棉，沙鳄鱼，功夫鼬

开始显现出难度的迷宫。遇到节蜈蚣的时候要万分小心他的滚动攻击，连中五发的话相当恐怖。另外沙鳄鱼的攻击力很高，并且拥有能降低我方命中的扔泥和楼层内封印我方使用技能的寻衅，需要多加注意。成功脱出后便看到了大冰山，这里就是大冰河的入口处了，月精灵和光精灵都非常兴奋，终于能进入大冰河了，再加油往前进吧。

大冰河（大冰河）

层数： 14F，其中2F和10F有岔道，需要火属性精灵打开障碍后再用绿色钥匙开启

出现精灵： 水冠猴，假面亡灵，废袋怪，雪熊宝宝，功夫鼬

难度和上一个迷宫差不多。要注意假面亡灵会使用固定伤害的黑夜魔影，如果HP比较低的话会很危险。废袋怪的恶臭特性则会让和他战斗的队员暂时无法继续战斗，这个时候赶紧和队友交换位置吧。另外这里会不定期遇到冰雹天气，在冰雹天气下非冰系口袋妖怪每走几步就会损1点HP，而且不能通过走路回复，也就是说拖得越久越危险，遇到冰雹的话首要目的一定是找楼梯。

成功脱出之后却发现无路可走。这时主角忽然注意到冰冻的悬崖边一个圆形的印记，于是月精灵和光精灵在此再次成功开启伟大之门，大家赶紧步入伟大之门的光圈中，向下一个目标前进。

冰之地下道（冰の地下道）

层数： B9F

出现精灵： 长毛猪，水冠猴，废袋怪，佐罗亚，雪熊宝宝

似乎是作为缓冲用的迷宫，难度比之前的要低。稍微需要注意的是佐罗亚会变成同楼层的其他口袋妖怪的模样，不过被攻击后也会被打回原型的。长毛猪是睡眠状态，但是比起之前遇到的钢钻鼹鼠要弱，可以合力将他打醒后击倒。

脱出后大家看到了看到了如同钻石一样闪耀着光芒的冰之堡垒，比里基昂则提醒大家现在是在冰山内部。月精灵看着巨大的城堡，认为幻之大结晶说不定就在里面，既然如此就往最深处前进吧！

冰河宫殿（グレッシャ-パレス）

层数： 13F

出现精灵： 长毛猪，练声蟾蜍，太古龟，佐罗亚，手刀兵士

也不是很难的一个迷宫，惟一需要注意的就是练声蟾蜍了，泡沫光线可以远距离攻击，液态圈会回复自身的HP，还有吵闹会全房间攻击，如果离他远，房间又比较宽的时候尤其要小心。

通过8F之后来到了一个满是漂浮的冰晶的地方。这时搭档发现了可以录音的水晶，而比里基昂突找到了有凯路迪欧录音的水晶，水晶里发出了凯路迪欧的声音——他确实是来过。为了确认这件事，大家打算继续往深处进发。从13F出来之后，遭遇了看守者。

BOSS战：鬼重甲+弗里基奥×2

BOSS战中两只弗里基奥很好搞定，然后全力对付鬼重甲即可——小心他们的攻击力很高，主角和搭档尽量远程攻击。

成功打倒BOSS后继续前进，便如PV动画那样：同伴们陆续倒下，而主角眼前则出现了巨大的口袋妖怪——冰龙丘雷姆。丘雷姆告诉大家的旅途就到此为止。而后问大结晶的事，丘雷姆说让物体浮起来正都是靠大结晶的力量。而关于凯路迪欧的事，丘雷姆却说并没有听说叫凯路迪欧的口袋妖怪来过。说完丘雷姆留下了作为奖励的宝箱，消失在了冰的世界中。

尽管疑问重重，但比里基昂说已经没关系了，她知道凯路迪欧并没有变……而与大家在一起也改变了她之前的想法。虽然没看到大结晶的实物，但这次冒险也算成功了，打开丘雷姆送的宝箱，里面有好多的道具和钱，就这样，大冰河之行结束了。

Chapter-12 无尽的梦中

第二天主角一行被电飞鼠用录音水晶给耍了一通……晚上再次梦到求救的声音，可就是找不出线索。搭档表示主角变成口袋妖怪一定是有某种意义，所以一定要继续探寻，只是……如果完成了，主角会离开吧。于是主角和搭档做了不离开对方的约定，之后就继续做委托任务吧。

次日早在宿场町高台看到远处的天空中浮着一颗闪闪发光的玉——光之玉。夜晚在梦中，被追的精灵终于显形了，原来是梦纳。梦纳说正在追他的口袋妖怪叫做三颜龙，并告诉主角自己被困在盖诺维雅山（ゲノウエア山）。

醒来后主角把自己不是口袋妖怪而是人类的事告诉了大家，大伙虽然很吃惊但也都相信了，而且一起帮主角策划。准备好以后就去宿场町找月精灵他们，他们会用卡片开启伟大之门把主角送到盖诺维雅附近。

盖诺维雅近道（ゲノウエア间道）

层数： B10F

出现精灵： 火冠猴，双柱力王，练声蟾蜍，手刀兵士，小角龙

只有主角和搭档，不过也没什么难度，但练声蟾蜍仍然是必须要注意的还有双柱力王的攻击力比较高。小角龙的龙之怒是固定伤害30，要多加小心。而火冠猴是最讨厌的，因为它的技能会烧掉我方的种子……

Chapter-13 迫近的真相

成功突破之后，天色突然暗下来了，主角和搭档就地扎营升火并睡了下来，梦中主角再次见到了梦纳，梦纳说自己就躲在岩场，拜托主角快去救他。于是主角叫醒搭档一起往森林深处进发。

暗夜之森（暗夜の森）

层数： 14F

出现精灵： 水精灵，火冠猴，双柱力王，痞鳄鱼，霸空祖鸟，棘飞龙，小角龙

难度稍微上升了一些，其实很大部分来源于层数，请带好补充PP值的药。口袋妖怪方面，痞鳄鱼和棘飞龙的攻击力很高，需要注意，当然双柱力王也是。另外本迷宫会不定时出现雨天，如果有使用火系的玩家就要多加小心了。

走出森林后来到的是更加漆黑无光的地方，这里应该就是岩场了。一边摸索一边前进，在岩石后面终于找到了梦纳，就在主角和搭档表达关切之意时，周围突然就多出了吊灯鬼照亮的亮光。接着又出现了一群口袋妖怪，包括之前打败的富贵猫和凶斗蛙。原来是梦纳把主角一行骗到这里，这个可爱的小家伙才是幕后黑手！

在搭档的提议下撞翻了吊灯鬼，主角和搭档趁乱逃跑。跑了一段才发现搭档往别的方向跑去了，正在这时，凶斗蛙他们追了过来……

晓之山岳（あかつきの山岳）

层数： 6F

出现精灵： 甲壳龙，火冠猴，双柱力王，哥特米尔，棘飞龙，小角龙

由于是单兵作战，所以可能会稍微吃力一点，哥特米尔的特攻比较高，而且有伤害较大的精神冲击，需要注意。

BOSS战：凶斗蛙+吊灯鬼+盖亚岩

BOSS战略微困难一些，毕竟是一打三，不过有全屏招式的话会非常轻松，比如让小球獭学会冲浪，三个回合就能解决。

将他们击败后，凶斗蛙又唤来了钢钻鼹鼠和血翼飞龙，两只钢钻鼹鼠冲了上来，血翼飞龙也已经瞄准了主角准备攻击，千钧一发之际，三颜龙在空中吐出龙之怒后，又将主角推下悬崖……

Chapter-14 生命的声音

醒来时发现三颜龙就在旁边，然后知道最开始求助于主角的并不是梦纳而是三颜龙，梦纳用自己和三颜龙外表上的反差引主角来上钩……这时洞窟里传来了血翼飞龙的声音，看来是追上来了。因为三颜龙背着主角飞了很长距离现在有点累，所以只好一起步行逃离。

黄色峡谷（イエロ-キャニオン）

层数： 13F

出现精灵： 甲壳龙，雷斑马，高音蟾蜍，寄岩蟹，哥特米尔，球桶菇

由于有强力的伙伴三颜龙（LV.64）加入，所以会轻松不少。但甲壳龙瞪眼之后的伤害比较高，哥特米尔有伤害高的精神冲击以及连续攻击往复拍打，球桶菇则是老套的成长+吸取技能的组合以及比较麻烦的剧毒，这些需要注意一下。

穿过峡谷后，追兵似乎并没有追上加上天色已暗，主角和三颜龙就地扎营。三颜龙告诉主角他并非口袋妖怪更不是人类，而是大自然所有声音汇集而成的生命的声音，并说口袋妖怪世界将因为冰触体——也就是大冰河深处的大结晶而灭亡，要守护这个世界就一定要破坏冰触体，并打败守护冰触体的丘雷姆。倒不是说丘雷姆是恶棍，而是作为拥有预知未来能力的神，这个顽固的家伙觉得未来既然已经如此就有必要守护着。至于冰触体，是因为口袋妖怪们的负面意识而诞生出来的，接近冰触体的口袋妖怪就会被负面力量影响，所以上次在大冰河时同伴们都感到呼吸困难纷纷倒下……三颜龙还告诉主角，他求助于很多人类，但都被梦纳骗了，现在只剩下主角了，而破坏掉冰触体正是主角变成口袋妖怪来到这里的目的。

第二天，主角和三颜龙来到了新的迷宫的入口，穿过这里，就可以到宿场町那边去了。

凋零草原（カレカレ草原）

层数： 17F

出现精灵： 利利鼠，卷尾猫，叶精灵，莱冠猴，火烈猴，雷斑马，大角蜈蚣，金香仙子，球桶菇

相当吃力的一个迷宫，不过如果主角是火系可能会好过一些，水系的话绝对是噩梦。卷尾猫的催眠+疯狂乱抓相当危险。大角蜈蚣能弱化我方防御，还拥有恐怖的连续技能滚动。金香仙子更是变态，拥有能够提升特攻特防和速度的蝶舞不说，还能使用舞蹈使全体混乱。总之使用水系的各位是多灾多难，要不是有三颜龙估计会被永远封在里面了，当然选其他主角的同样要注意这些恐怖组合。

刚穿过凋零草原就听到了富贵猫的声音，埋伏着的钢钻鼹鼠也钻了出来。本来以为又要开战，可富贵猫却说搭档在他们手里，想要救的话就去风穴之丘。搭档果然还是遭遇了危险，而三颜龙则阻止主角，说那肯定是梦纳的陷阱。但主角放心不下，见劝阻无效，三颜龙便要求是他也与主角一同去营救搭档。

风穴之丘（风穴の丘）

层数： 12F

出现精灵： 雷精灵，利利鼠，莱冠猴，火烈猴，地滚岩，大角蜈蚣，金香仙子，火毛虫

比起前面的迷宫来说要好了不少，中途有很多层都是露天场景，很容易就通过了。只要照例注意大角蜈蚣和金香仙子就可以了。

在风穴之丘中，主角找到了存有搭档声音的水晶，看来他真的是被抓起来了。追到顶层却发现其实被录音给摆了一道，而梦纳和手下已经围了上来。这个时候三颜龙从空中发射了龙之怒，又和血翼飞龙展开了空中战斗……险胜的三颜龙抓住主角和被救出的搭档一起成功逃走。

Chapter-15 相信未来

逃脱了追捕，三颜龙也跟搭档详细道来事情的前后经过，搭档随即就表示要和探险队.的各位一起破坏掉冰触体。而在这之前，还是先顺着路回到宿场町吧。

火焰沙漠（カエン沙漠）

层数： 10F

出现精灵： 火精灵，铁头龙，地滚岩，废箱怪，电狼蛛，三齿轮，鬼护卫，火毛虫

基本没有什么难度，毕竟伙伴也回来了，还有三颜龙帮忙。稍微需要注意的只有比较硬的三齿轮，还有废箱怪的剧毒跟电狼蛛的信号光线，要通过这个迷宫还是很轻松的。

就在三颜龙看到沙漠的出口时，丘雷姆从天而降，用冷冻光线冻住了三颜龙后又将其粉碎。还没反应过来的主角随即被丘雷姆打倒在地，这时搭档出来挡在主角的面前，质问丘雷姆为什么任由世界灭亡。丘雷姆说因为这里的口袋妖怪们全都为自己着想，不信任对方，负面的意识聚集起来形成的冰触体会将这个世界冻结，然后便可以等待新世界的诞生。他还告诉搭档：最近看到的天上的光玉样的东西就是变成口袋妖怪的人类回到原本世界的出口，除了主角，许许多多被召唤来的人类都败在了他的手下。未来是决定了的，谁要阻止的话，丘雷姆就会将之击溃！

Chapter-16
冰河宫殿浮上

主角醒来后才知道电飞鼠他们过来救了自己和搭档。虽然向宿场町众精灵说明情况后大家的负面情绪表露了出来，认为灭亡的未来无法改变，不过夜晚，大家又都来为白天的事道歉，表示并不想要这样的未来，大家的心终于聚合在一起了。

光精灵和月精灵说要赶紧调试卡片，准备再次前往大冰河。第二天准备妥当后，就来到了宿场町的高台，主角和搭档、月精灵、光精灵、电飞鼠还有比里基昂一起进入了伟大之门……

青色迷路（シアンの迷い道）

层数： B11F，其中B10F有岔道，需要黑色钥匙开启

出现精灵： 铁头龙，草冠猴，坚甲龟，废箱怪，电狼蛛，油灯鬼，冰须熊，鬼护卫

迷宫里的敌人强化了不少，不过难度并不算太大，最麻烦的大概算是油灯鬼了，他拥有能让全房间的我方精灵的两攻疯狂下降的能力，并且会转移到别的地方去，如果不小心被下降能力的话，赶快找奇异地板恢复吧。

BOSS战：血翼飞龙+吊灯鬼×2

面对这个组合的BOSS战肯定比以前要吃力一些，可以准备一些复活种子带上以防万一。

走出青色迷路之后发现头顶上正浮着巨大的城堡，也就是冰河宫殿。接着血翼飞龙他们也追来了，开战吧！放倒敌人后，吊灯鬼还想偷袭电飞鼠，不过被背后的光精灵打倒了。光精灵说已经找到了直接通往冰河宫殿的办法，依旧是圆形痕迹开启伟大之门……事实上，留下痕迹的精灵就是凯路迪欧！

Chapter-17
在天空中的战斗

宿场町这边，大家看到冰河宫殿正向这边靠近开始恐慌起来。土龙挺身而出劝大家不要总是往坏处想，应该团结起来保护世界才对。湾天鹅率先响应土龙……

而主角一行到达冰河宫殿的入口后，队伍会分成两组，主角和搭档一组，其他的组成一组，接着出发。

冰河宫殿 东之塔（グレッシャ-パレス 东の塔）

层数： 12F

出现精灵： 猛犸猪，警戒鼠，水冷猴，猎捕岩，轮蜈蚣，岩宫蟹，坚甲龟，哥特塞尔，油灯鬼，冰须熊，弗里基奥，勇武秃鹫，烈火蛾

难度增加了不少的迷宫。猛犸猪会制造冰雹天气，警戒鼠拥有可以让当前HP减半的愤怒门牙，不过最厉害的当数烈火蛾了，能力高而且有蝶舞这样的恐怖强化技能，还带有全房间攻击的“《口袋迷宫》系列”最受青睐的技能之一银色之风，遇到他的时候要万分小心。

BOSS战：富贵猫+钢钻鼹鼠×6

钢钻鼹鼠的攻击力比较高，在攻击之前可以吃种子来提高能力，比如猛击之种。

主角和搭档成功脱出后与正准备和富贵猫他们开战的电飞鼠、比里基昂汇合，然后合力打倒了敌人。继续前进时，梦纳对丘雷姆说现在谁都无法阻止冰触体了，但是宿场町的土龙、约泰利犬还有湾天鹅他们，正在努力向大家传达着相信未来的信息。

冰河宫殿 西之塔（グレッシャ-パレス 西の塔）

层数： 12F

出现精灵： 冰精灵，穆兰多犬，水冷猴，猎捕岩，轮蜈蚣，岩宫蟹，佐罗亚克，哥特塞尔，复合齿轮，冰须熊，大师鼬，鬼重甲，勇武秃鹫，烈火蛾

一周目主线的倒数第二个迷宫了，难度自然也不会低。佐罗亚克会伪装成别的口袋妖怪，烈火蛾仍然是第一注意对象，复合齿轮拥有全屏技能放电，鬼重甲的攻击力相当高并且也有全屏技能。

BOSS战：梦纳+吊灯鬼+凶斗蛙+盖亚岩×4

BOSS战比以前的任何一场BOSS战都要难打，最可怕的地方在于各种异常状态，比如吊灯鬼的混乱光和凶斗蛙的虚张声势。这里推荐在开打前使用健康之玉，可以防止所有的异常状态，并且可能会让凶斗蛙白白使用虚张声势大幅度让我方提升攻击。还有，因为同伴死了也算失败，所以要随时注意补血。

Chapter-18 改变的事物，不变的事物

成功突破西之塔并击倒梦纳他们后，就在梦纳勉强撑起身体打算放手一搏时，月精灵、光精灵带着凯路迪欧出现了。原来凯路迪欧受伤倒在了冰河宫殿里，被月精灵他们发现并拯救，凯路迪欧同样相信着同伴和未来。

这时，一直晃动着的冰柱忽然从头顶落了下来，眼前就要砸中主角和搭档时，醒悟的梦纳猛地把他们两个推到了宫殿最深处的入口，而电飞鼠他们则完全被裂缝分隔开来了。一方面主角和搭档下定决心定要拯救口袋妖怪世界，一方面凯路迪欧和比里基昂久别重逢前嫌尽释。前面，就是最后的迷宫了！

冰河宫殿 大结晶之塔（グレッシャ-パレス 大结晶の塔）

层数： 5F

出现精灵： 复合齿轮，手刀超人，双头龙

虽说是最后一个迷宫，但是毫无难点，有点威胁的双头龙和手刀超人都是睡着的，如果不想招惹就不攻击。而复合齿轮再硬也挡不过主角的两发攻击，轻松地突破吧。

穿出迷宫之后看到了眼前的冰触体，正要上前去，丘雷姆突然现身，和丘雷姆的大战终于开始了！

BOSS战：丘雷姆

实际上并不是很难打，准备一点蓝橘果和一些种子就好。丘雷姆的攻击方式也比较单调，如果他跳到空中的话下回合会落到周围，并造成全屏伤害，如果血不足的话可以趁他跳上天空的时候补血。他也会用冰冻世界和龙之吹息，不过也都是常规性技能，可以对他下异常状态，也可以扔邪恶之种之类的给他，总之一路玩到这里的玩家要打倒丘雷姆还是相当轻松的。

击败丘雷姆后主角和搭档继续前进，但丘雷姆说未来是不会改变的，不过也想看看两位的意志。进到大冰河最内部，巨大的雪花状结晶物就是冰触体。还没接近冰触体，主角也被这风吹得受不了了，丘雷姆说这是失望之风，被冰触体吸收的口袋妖怪们的负面意志。

搭档痛苦到已经无法向前，便拜托主角一定要上前破坏冰触体。而主角似乎因为是人类所变而没到搭档那种程度，于是咬紧牙关一步一步迈向前，尽管在快碰到冰触体时被影响得全身无力，但大家的期待和鼓励还是让主角重新拥有了力量……

这里不管怎么打都没办法伤害冰触体，几回合后战斗结束。

攻击终于奏效，虽然只是中央裂开，但却奇迹般地出现了彩虹，宿场町的大家看到了彩虹，就像是看到了希望一样。大家的全部希望让主角更加充满力量，失望之风的能量也减弱了……接着继续和冰触体战斗吧！

这次战斗，冰触体每次攻击的伤害都不高，不过容易使主角陷入异常状态，开战之前同样可以使用健康之玉，然后再准备几个蓝橘果即可击破冰触体。

打破了冰触体后，彩虹完全显现出来了，形成了之希望之虹！冰触体被破坏了，世界也免于灭亡，冰河宫殿也终于崩塌了……

接着……主角和搭档来到丘雷姆的意识深处，他说是主角和搭档改变了未来，也让他知道这个世界上的口袋妖怪们还没有放弃。道过谢后，丘雷姆还说准备了一份礼物……

回到宿场町发现大家都在，包括凯路迪欧和三颜龙——三颜龙说因为他是生命的声音，所以并不会消失。接着发生剧情，主角回到人类的世界，而按照自然法则，宿场町和口袋乐园的精灵们关于主角的一切记忆都会被抹除……

Chapter-19
归来

三颜龙和凯路迪欧加入队伍，因为主角不在了，从现在开始要操纵搭档进行冒险。

主角其实还是很想去口袋妖怪世界，只不过没办法再回去了。而在宿场町和口袋乐园，大家并没有忘记主角。这让留在宿场町的三颜龙很震惊。由于这本来已经打破了自然法则，因此三颜龙告诉搭档可以去西北处迷宫最深处的宇宙律の丘去许愿，不过许愿失败可能会遭致宇宙崩溃……

世界的中心（世界のへそ）

层数： B13F，其中B12F有岔道，需要用黄色钥匙开启

出现精灵： 血翼飞龙，富贵猫，凶斗蛙，梦纳，轮蜈蚣，吊灯鬼，双头龙

敌人相对来说比较强，不过这里最讨厌的是大量出现的各种陷阱：用特别变态的方式抽取PP值的、使道具变脏的、能自爆的……总之这里陷阱花样繁多，可以考虑多准备一些PP药物来应付，也可以考虑带一两个识破陷阱的玉。

到达底部后，三颜龙提醒搭档许愿，如果成功的话主角就会回来了。结果，许愿失败，宇宙的平衡将要崩坏……就在平衡即将崩坏的时，主角回来了！他一直在人类的世界看着搭档，还有宿场町的大家……期待着有朝一日能够回来，而现在，多亏了搭档和大家的许愿，再次回到了这里。

宇宙平衡的崩坏停止了，宇宙律の丘瞬间变回了原来的宇宙空间景象，就像离开时那样，光圈包围着主角从天幕上落下……

一周目非主线迷宫

这里收录的是一周目的非主线迷宫的资料，这些迷宫会随着剧情而逐渐开启，可以说是和主线流程是同时进行的。主角队伍可以在口袋乐园和宿场町之间的三岔路口上行进入（DLC迷宫也是从此处进入），也可以在任务板处接到对应非主线迷宫的任务；同伴模式下的队伍则只能通过任务板接任务进入这些迷宫。

森林横穴（林の横穴）

层数： 6F

出现精灵： 宝贝龙，毒斗蛙，音波蝌蚪，草叶蚕，金香娃娃，元祖鸟，投球菇，烛灯鬼，蛋壳秃鹫

要注意的是毒斗蛙，这个家伙的技能会让我方精灵陷入一直扣血而不回血的中毒状态，除非解毒或到达楼梯进入下层，否则会一直持续，所以这以后解毒果也要有准备了。如果找不到楼梯又没有桃子解毒，就用回血的蓝橘果硬撑吧。

山间小道（山あいの小道）

层数： 7F，其中5F有岔道，需要毒属性PM打开障碍

出现精灵： 小猪怪，毒斗蛙，电斑马，音波蝌蚪，草叶蚕，小叶棉，金香娃娃，元祖鸟，投球菇，烛灯鬼，蛋壳秃鹫

和森林横穴差不多，该小心的是还是强化后吸血的金香娃娃、附加中毒状态的毒斗蛙以及可能啄去我方重要种子的蛋壳秃鹫。

凉风草原（スズカゼ草原）

层数： 8F

出现精灵： 小猪怪，毒斗蛙，电斑马，爱心蝠，节蜈蚣，小叶棉，妖精棉，元祖鸟，投球菇，烛灯鬼

爱心蝠、节蜈蚣和妖精棉都是进化后形态，相对强大一些，不过该迷宫开启时主角一行的等级应该也很高了吧。

诱惑回路（ゆうわくの戻り道）

层数： 9F，其中4F有岔道，需要恶属性PM打开障碍

出现精灵： 小猪怪，水冠猴，爱心蝠，钢钻鼹鼠，节蜈蚣，妖精棉，沙鳄鱼，投球菇，功夫鼬

这里最要注意的是钢钻鼹鼠，一般都是睡觉，强大得很，招惹前最好掂量下我方的实力……不过打败之后就有300的经验值。

赤土大地（赤土の大地）

层数： 10F

出现精灵： 水冠猴，爱心蝠，节蜈蚣，妖精棉，沙鳄鱼，假面亡灵，废袋怪，三齿轮，雪熊宝宝，功夫鼬

这里最讨厌的是假面亡灵和废袋怪，前者直接用鬼火来烧伤，后者则直接下毒。总之这里要准备好烧伤果和解毒果。

东之热带草原（东のサバンナ）

层数： 14F，其中4F、11F有岔道，需要绿色钥匙开启

出现精灵： 长毛猪，水冠猴，假面亡灵，废袋怪，三齿轮，雪熊宝宝，功夫鼬

整体上和赤土大地差不多，最该防的还是假面亡灵和废袋怪给下的异常状态，依旧要准备好烧伤果和解毒果。

细语树丛（ささやきの木立）

层数： 9F

出现精灵： 水精灵，长毛猪，火冠猴，双柱力王，痞鳄鱼，废袋怪，雪熊宝宝，棘飞龙，小角龙

需要小心的是双柱力王、痞鳄鱼和棘飞龙，它们的攻击力都比较高，另外使用水系主角的也要注意水精灵的蓄水特性。

冻结之柱（冻える柱）

层数： 14F，其中3F、9F有岔道，需要蓝色钥匙开启

出现精灵： 水精灵，甲壳龙，火冠猴，雷斑马，钢钻鼹鼠，双柱力王，高音蟾蜍，痞鳄鱼，寄岩蟹，霸空祖鸟，哥特米尔，棘飞龙，小角龙

几个攻击高的角色仍然是注意的重点，另外哥特米尔的特攻比较高需要小心，钢钻鼹鼠的攻击力则一如既往恐怖，没实力就不要招惹。

北风的岸边（北风の岸边）

层数： 11F

出现精灵： 雷精灵，露丽丽，甲壳龙，菜冠猴，火烈猴，雷斑马，地滚岩，高音蟾蜍，大角蜈蚣，寄岩蟹，哥特米尔，球桶菇，火毛虫

基本上出现的都是一些熟悉的角色，所以高音蟾蜍，大角蜈蚣，哥特米尔，球桶菇这些就需要注意了。

峡谷底部（キャニオン・ボトム）

层数： 9F，其中5F有岔道，需要蓝色钥匙开启

出现精灵： 雷精灵，露丽丽，菜冠猴，火烈猴，地滚岩，大角蜈蚣，金香仙子，霸王鳄鱼，霸空祖鸟，火毛虫

这里需要小心金香仙子的异常状态跟强化，另外霸王鳄鱼的攻击力比较高，HP较低时记得随时回复。

探宝洞穴（宝探しの穴）

层数： 11F

出现精灵： （疑似）随机出现

口袋乐园里掘地鼹鼠的设施，在挖掘成功后一定概率出现，里面宝物很多。由于掘地鼹鼠本来就随机出现，而该迷宫又在随机成功后再随机开启，所以达成条件还是蛮苛刻的……进入后等级强制变成5级，技能也都跌回1级，且视线不佳，尤其是没有奇异地板回复异常状态。

该迷宫里面可以捡到很多宝物，尤其能捡到进化道具和加能力的营养品。目前已经确定的是探宝洞穴进入后迷宫会有一个主题属性，在这里会出现该属性的强大精灵、尤其是后面一些层的非常强。

所以这个迷宫的攻略要点是先把必要的道具带全了，如回复体力的蓝橘果（オレンのみ）、复活之种（ふっかつのタネ）、可以知道本楼层宝物位置的物见之玉（あものみのたま）、知道本楼层地形的光明之玉（ひかりのたま）等。由于迷宫中我方力量单薄而敌人又往往很强，因此要避免走散，尽量带一个联合斗篷（ごうりゅうマント），以便走散后给其装备上及时回到身边。如果没有也可以带集合之玉（あつまれだま）。遇到紧急情况的时候也可以考虑使用神圣之种（せいなるタネ）直接飞到楼梯口。

而无论是失败还是成功，脱出后掘地鼹鼠的设施都会消失，探宝洞穴自然也就没了，只能等以后再出现了，因此准备闯探宝洞穴前也要选好阵容，最好选本身能力高的精灵们。

口袋乐园建设攻略

口袋乐园是供口袋妖怪们娱乐的地方，捕捉到的口袋妖怪都会在自己开的设施里出现，而建造出属于自己的口袋乐园则是本游戏的一个重点所在，下面则会详细地介绍口袋乐园的土地以及设施开设情况。关于口袋乐园本身就有的设施，请参阅系统介绍部分。另外，作为游戏中初期就开启的要素，口袋乐园的建设也是和主线流程同时进行的。

土地的开拓

主角们住的地方四周都是荒地，只有通过开拓才能建设设施，并增加可收同伴的数量。

当收集完必须的材料，并且有足够的金钱的情况下，在口袋乐园下方找擎钢力士选择第一项即可开拓土地，材料可以通过做任务、玩设施里的游戏、开拓土地等方式获得。

可开拓的土地种类列表

土地类型	中文名	建设费用	建设所需材料
さわやかな草原	清爽的草原	300P	ゆたかなつち×1，つみたてハーブ×1
すずしげな川边	清澈的河边	600P	ゆたかなつち×1，かくれためいすい×3
ゆたかな森林	富饶的森林	1000P	ゆたかなつち×1，きちょうなえだ×2，じょうぶなツタ×2
ごつごつした岩场	坚硬的岩场	1500P	ゆたかなつち×1，ちょいキラメタル×2，かたいしのかけら×3

最开始没有土地的时候，可收的同伴的数量是极其有限的，通过开拓土地可以增加同伴获得数，也可以从擎钢力士那里得到一些奖励，目前为止最多可开荒八块地。

土地开拓与可加入同伴数量及奖励列表

土地开拓数	可收纳同伴数量	奖励的材料
0	64	无
1	80	ゆたかなつち×2，オレンのみ×2
2	96	ゆたかなつち×2，きちょうなえだ×2，ちょいキラメタル×2，かたいしのかけら×2，じょうぶなツタ×2，つみたてハーブ×2，かくれためいすい×2
3	120	こだいのつち×1，ずっしりもくざい×1，テカテカごうきん×1，こわれずのいわ×1，ながもちのツタ×1，わかばのブーケ）×1，ちていこのみず×1
4	144	こだいのつち×2，ずっしりもくざい×2，テカテカごうきん×2，こわれずのいわ×2，ながもちのツタ×2，わかばのブーケ）×2，ちていこのみず×2
5	176	こだいのつち×3，ずっしりもくざい×3，テカテカごうきん×3，こわれずのいわ×3，ながもちのツタ×3，わかばのブーケ）×3，ちていこのみず×3
6	208	まぼろしのつち×1，ゴージャスまるた×1，きんピカきんぞく×1，むげんがんせき×1，えいきゅうのツタ×1，わかくさのベール×1，にじのしずく×1
7	248	まぼろしのつち×2，ゴージャスまるた×2，きんピカきんぞく×2，むげんがんせき×2，えいきゅうのツタ×2，わかくさのベール×2，にじのしずく×2
8	288	まぼろしのつち×3，ゴージャスまるた×3，きんピカきんぞく×3，むげんがんせき×3，えいきゅうのツタ×3，わかくさのベール×3，にじのしずく×3

擎钢力士组的能力提升

随着设施的增多，擎钢力士组的能力也会上升，上升之后可以提供更多的帮助，并且与土地的开拓挂钩，赶紧多开设设施吧。

擎钢力士组能力表

能力	达成能力的条件	可开拓土地数	可开拓土地类型	可增加的大工作业
1	初期	1	さわやかな草原	开设设施
2	开设了3个设施	2	すずしげな川边	设施可以升级
3	开设了6个设施	3	ゆたかな森林	设施可以重新刷漆
4	开设了9个设施	6	ごつごつした岩场	可以撤掉设施
5	开设了18个设施	8	无	可以更换设施的店员

擎钢力士的货单

在迷宫外菜单ざいりょう（材料）中可以打开擎钢力士的货单，具体内容如下：

日文	中文	方法
かいたく	开拓	点开后选择开拓的土地类型
しせつ	设施	点开后选择设施的类型
しせつのぬりかえ	设施重新刷漆	点开后选择颜色
はたけのもようかえ	改变田地模样	点开后选择颜色
いえのぬりかえ（やね）	家重新刷漆（屋顶）	点开后选择颜色
いえのぬりかえ（まど）	家重新刷漆（窗户）	点开后选择颜色

可开设设施

在口袋乐园，光有土地是不够的，还要建设各种设施，就像公园里要建设游乐场所一样。而开设设施的种类和多少是与口袋乐园的等级挂钩的，不断地做各种任务就可以提升口袋乐园的等级，推荐做左边任务板的联机任务，速度快的话1～2分钟一次。开设方法是进入已经开荒的土地，对牌子选第一项。当乐园设施达到顶级时会赠送御三家属性终极技能的特殊技能机器和流星群的特殊技能机器。

口袋乐园等级

等级	中文名	口袋乐园点数	可开设的设施
ノーマル	普通级	0	きのみダネ（果实种子店），オレンのはたけ（蓝橘果田地），めぐすりのはたけ（明目之种田地），ばくれつのはたけ（爆裂之种田地），ノーマルどうじょう（普通属性道场），ほのおどうじょう（火属性道场），くさどうじょう（草属性道场），みずどうじょう（水属性道场），でんきどうじょう（电属性道场），ドラゴンどうじょう（龙属性道场）
ブロンズ	青铜级	50	くじびきてん（抽奖店），おたからサルベージ（珍宝打捞），めつぶしのはたけ（失明之种田地），ふらふらのはたけ（混乱之种田地），しばられのはたけ（麻痹之种田地），どくどうじょう（毒属性道场），むしどうじょう（虫属性道场），いわどうじょう（岩石属性道场）
シルバー	白银级	150	わきみちあんない（岔道引导），ワープのはたけ（瞬移之种田地），しゅんそくのはたけ（骏足之种田地），すいみんのはたけ（睡眠之种田地），かくとうどうじょう（格斗属性道场），ひこうどうじょう（飞行属性道场）
ゴールド	黄金级	350	ふしぎだまショップ（不可思议玉商店），そうこ★スッキリ（简洁仓库），ツンベアーホッケー（冰须熊曲棍球），わざれんのはたけ（练技之种田地），はげみのはたけ（勤奋之种田地），こおりどうじょう（冰属性道场），じめんどうじょう（地面属性道场）

等级	中文名	口袋乐园点数	可开设的设施
プラチナ	白金级	700	セレクトショップ（挑选商店），いやしのはたけ（治愈之种田地），もうげきのはたけ（猛击之种田地），エスパ–どうじょう（超能属性道场），あくどうじょう（恶属性道场）
ダイヤモンド	钻石级	1250	ふっかつのはたけ（复活之种商店），じゃあくなはたけ（邪恶之种商店），ゴ–ストどうじょう（幽灵属性道场），はがねどうじょう（钢属性道场）
ス–パ–	超级	5000	无
ハイパ–	超高级	10000	无
マスタ–	大师级	20000	せいなるはたけ（神圣之种田地）
ロイヤル	皇家级	40000	无
パ–フェクト	完美级	99999	无

设施介绍

虽然开设了设施，却不知道有什么用？不用担心，这里会为大家介绍口袋乐园里可开设的设施的作用。

果实种子店（きのみダネ）

所需材料： ゆたかなつち×2，きちょうなえだ×2，300P

设施介绍： 贩卖果实和种子的商店，かう为买，うる为卖。

不可思议玉商店（ふしぎだまショップ）

所需材料： じょうぶなツタ×2，つみたてハーブ×2，300P

设施介绍： 贩卖不可思议玉的商店，かう为买，うる为卖。

挑选商店（セレクトショップ）

所需材料： じょうぶなツタ×1，つみたてハーブ×1，1000P

设施介绍： 贩卖各种道具的商店，かう为买，うる为卖，开店一段时间以后就会闭店。

简洁仓库（そうこ★スッキリ）

所需材料： きちょうなえだ×2，ちょいキラメタル×2，かたいしのかけら×2，じょうぶなツタ×2，つみたてハーブ×2，300P

设施介绍： 以物换物的地方，可以用自己箱子里的道具换取店主那里的道具，选择第一项即可交换，可以换取兑奖券。

抽奖店（くじびきてん）

所需材料： ちょいキラメタル×2，じょうぶなツタ×2，300P

设施介绍： 使用兑奖券或者钱抽奖的地方，有三种玩法。第一种是スピ–ドくじ，要求使用兑奖券（在そうこ★スッキリ交换得到，或者在おたからサルベ–ジ获得的宝箱中开出），之后任意选择一种颜色抽奖；第二种是スクラッチくじ，类似刮奖，只要刮出2个星星就可以成功，刮出3个则是更多的奖励，每次100P；第三种是けんしょうくじ，类似于押注，需要交一定的押注金，结果第二天公布。

岔道引导（わきみちあんない）

所需材料： ゆたかなつち×2，きちょうなえだ×2，300P

设施介绍： 跟店主对话后只要选择“是”就可以在进入迷宫的某些层的时候让其发送特殊电波告诉你此处有“岔道”。

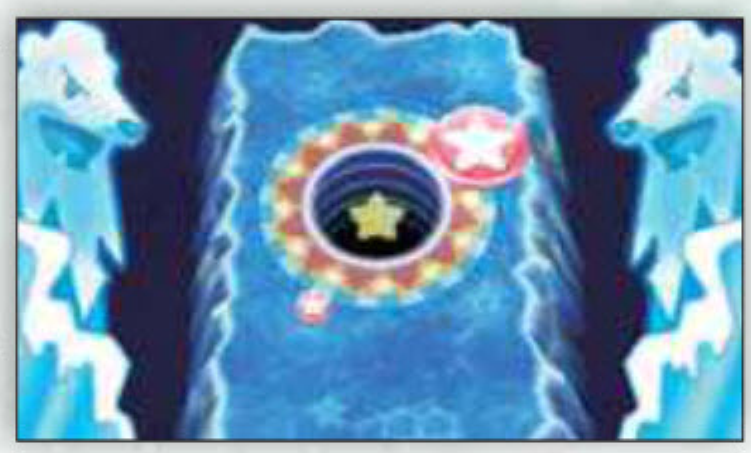
音乐乐园（ミュ–ジックパラダイス）

所需材料： まぼろしのつち×3，ゴ–ジャスまるた）×3，きんピカきんぞく×3，むげんがんせき×3，1500P

设施介绍： 可以播放各种各样的音乐的设施，包括前作的重制音乐。二周目主角回归之后会在口袋乐园遇到梅萝爱塔，她会告诉主角音乐的力量是无限大的，凑齐要求的材料建造音乐乐园后，在播放着音乐时和她对话，她还会加入队伍。随着口袋乐园等级的提升，音乐也会增加。

冰须熊曲棍球（ツンベアア–ホッケ–）

所需材料： ゆたかなつち×3，かたいしのかけら×3，ちょいキラメタル×3，3000P



设施介绍： 玩曲棍球小游戏的地方，在一定时间内用触控笔将下屏幕的物品打入上屏的空洞里就得分，之后能得到奖品，玩一次100P。

珍宝打捞（おたからサルベ–ジ）

所需材料： きちょうなえだ×3，つみたてハーブ×3，かくれためいすい×3，300P

设施介绍： 利用3DS陀螺仪功能，摆动3DS配合按键来操纵宝石海星，上下左右摆动能让宝石海星飘向对应的方向，A键则让宝石海星调正姿势以便玩家重新确定摆动方向。游戏的目的是获得宝箱，如果碰到石头和灯笼鱼则会使已经得到的宝箱掉落，如果碰到漩涡则会被吹向各个方向。红色的宝箱容易开出兑奖券，蓝色的宝箱多是普通道具，黑色的宝箱出现率低，也是最珍贵的。

蓝橘果田地（オレンのはたけ）

所需材料： ゆたかなつち×2，オレンのみ×1，300P

设施介绍： 种蓝橘果的地方，种下之后过几天就会收获。

种子系列田地（○○タネはたけ）

所需材料： 统一为ゆたかなつち，かくれためいすい，对应的种子

设施介绍： 种各种种子的地方，种下之后过几天就会收获。至于对应的种子，以复活之种田地为例，需要丰富之土+隐藏的名水+复活之种，只不过数量的要求稍有些不同。

属性系列道场（○○どうじょう）

所需材料： 统一为ちょいキラメタル×2，かたいしのかけら×2，属性的名称请参考道具篇的图章部分。

设施介绍： 训练各属性技能的地方，选择第一项可以挑选所拥有的口袋妖怪中的其中一只，让其一个对应属性的技能成长，花费100P，每天一次；选择第二项可以使用碎片系列增加某只口袋妖怪的某个技能的PP值或命中率或威力，具体对应为PPのひけつ（增加PP值）、ヒットのひけつ（增加命中率）、いりょくのひけつ（增加威力）。

掘地鼹鼠挖掘场

所需材料： 无

设施介绍： 不属于可建造的设施，有些时候可以在乐园里偶然遇到一只掘地鼹鼠，和他对话的话他会让你让出某个设施给他挖掘（那个设施会被撤掉），之后支付不同程度的金钱让他根据深度来进行挖掘，挖到的东西在迷宫中会比较容易出现。一般确认让他挖掘之后第二天就能看结果，也有可能什么都挖不到。挖到东西后还有一定概率出现隐藏迷宫——探宝洞穴，其实可以用存档再读档的方法往出刷。

设施升级

建设好的设施可以升级，升级以后能获得更多的东西。对着设施前面的木板调查，选择第一项后即可升级，升级同样也要收集相应的材料，请在上屏幕确认。

设施升级表

设施名称	升级情况	升级后的效果
果实种子店（きのみダネ）	能升级	会贩卖更加珍稀的果实和种子
不可思议玉商店（ふしぎだまショップ）	能升级	会贩卖更加珍稀的不可思议玉
挑选商店（セレクトショップ）	能升级	能延长该设施的开店的时间
简洁仓库（そうこ★スッキリ）	能升级	能换到更多珍稀的道具
抽奖店（くじびきてん）	能升级	能获得更多珍稀的奖品
岔道引导（わきみちあんない）	能升级	会贩卖能够开启门的钥匙
音乐乐园（ミュ–ジックパラダイス）	不能升级	—
冰须熊曲棍球（ツンベア–ホッケ–）	不能升级	—
珍宝打捞（おたからサルベ–ジ）	不能升级	—
蓝橘果田地（オレンのはたけ）	能升级	能收获更多数量的蓝橘果
种子系列田地（○○タネはたけ）	能升级	能收获更多数量的对应种子
属性系列道场（○○どうじょう）	能升级	锻炼技能时上升的数值更多
掘地鼹鼠挖掘场	不能升级	—

资料篇·道具效果一览

这里是游戏中出现的道具，本作的道具基本上是以前作为基础，并增加了图章、旗子等。由于DLC追加设定，本作新增的道具到底会有多少目前也无法确定，如果有更新，我们会在以后的“下载工房”中跟进。

食品道具

果子类道具比较常用到，不过无论是回复HP还是恢复异常状态的都相当常见，而且回复HP的也可以通过口袋乐园来量产。

果子

名字	中文	效果
オレンのみ	蓝橘果	HP回复100
カゴのみ	解睡果	恢复睡眠状态
クラボのみ	解麻果	恢复麻痹状态
チ-ゴのみ	烧伤果	恢复烧伤状态
モモンのみ	解毒果	恢复中毒状态
オボンのみ	文旦果	HP恢复100，满HP时提升HP上限

种子

种子类道具可以在各个迷宫的各个地方捡到，口袋乐园的设施中也经常可以获得，开宝箱也可以得到，捡到之后可以通过口袋乐园量产。

名字	中文	效果
いのちのタネ	生命之种	食用后小幅提升HP的最大值
いやしのタネ	治愈之种	食用后恢复所有异常状态
おうごんのタネ	黄金之种	食用后等级提升5级
しあわせのタネ	幸福之种	食用后等级提升1级
しばられのタネ	麻痹之种	食用后陷入硬直状态，在没受到攻击前无法行动
じゃあくなタネ	邪恶之种	食用后本楼层期间防御与特防将大幅度下降
しゅんそくのタネ	骏足之种	食用后速度提升
すいみんのタネ	睡眠之种	食用后陷入睡眠状态
せいなるタネ	神圣之种	食用后直接飞往本层楼梯口
ただのタネ	普通种子	没有任何效果，复活种子使用后的产物，但可以换一些东西
ばくれつのタネ	爆裂之种	食用后对正前方的敌人造成巨大伤害
はげみのタネ	勤奋之种	食用后短时间内技能命中变为必中，会心一击率提升
ふこうのタネ	不幸之种	食用后等级下降1级
ふっかつのタネ	复活之种	携带在身上的情况下被打倒时可以自动复活
ふらふらのタネ	混乱之种	食用后陷入混乱状态
めぐすりのタネ	明目之种	食用后可以看见陷阱和透明状态的精灵
めつぶしのタネ	失明之种	食用后陷入失明状态
もうげきのタネ	猛击之种	食用后在楼层期间物攻与特攻将大幅度上升
わざれんのタネ	练技之种	食用后技能成长变得容易
ワ-プのタネ	瞬移之种	食用后随机飞到本楼层任意地方

营养品

营养品比起前作可以说是泛滥了许多，不仅左边的联机任务板上不少任务的报酬有赠送，普通的迷宫中也能看见它们。

名字	中文	效果
キトサン	特防之源	特防提升
タウリン	攻击之源	攻击提升
ブロムヘキシン	防御之源	防御提升
リゾチウム	特攻之源	特攻提升
ピ-ピ-マックス	PP最大	回复所有技能的PP值

食物

因为除了特定的三个迷宫外（最果てのみさき、眠りの冰穴、かえらずの地）都不消耗满腹度，所以食物也只会在那几个迷宫中获得。

名字	中文	效果
リンゴ	苹果	食用后回复满腹度50
おおきなリンゴ	大苹果	食用后回复满腹度100
ベトベタフ-ド	腐败食物	食用后回复满腹度30，同时陷入随机异常状态

投掷道具

在各个迷宫中都可以看到，不过消耗满腹度的迷宫中会比较常见。

名字	中文	效果
きのえだ	树枝	沿直线射出的树枝，威力较小
てつのトゲ	铁刺	沿直线射出的铁刺，威力普通
ぎんのハリ	银针	沿直线射出的银针，威力较高
いしのつぶて	岩之飞石	沿抛物线投掷岩之飞石，固定10点伤害
ゴロ-ンのいし	隆隆石飞石	沿抛物线投掷隆隆石，固定20点伤害

装备道具

各个迷宫中都可以捡到，口袋乐园的设施中也可以获得，开宝箱同样可以得到。较为珍稀的是最后的心之挂坠，目前只看到联机任务板的任务中有赠送。

名字	中文	效果
あしらいスカ-フ	配合围巾	持有的口袋妖怪可以将受到的伤害转移到身边的同伴身上，不过会损失HP，当HP损失多了就不再转移了
おまじないリボン	咒语缎带	持有的口袋妖怪一定不会被对方会心一击
かいふくリボン	回复缎带	持有的口袋妖怪HP自然回复速度加快
かばいハチマキ	庇护头巾	持有的口袋妖怪代替我方HP处在危急关头的邻近伙伴受到攻击
キトサンバンダナ	特防手帕	持有的口袋妖怪特防上升
キ-のハチマキ	关键头巾	持有的口袋妖怪不会陷入混乱状态

名字	中文	效果
きんかいスコ−プ	金块观测器	持有的口袋妖怪能看到埋藏着的金块
きんのリボン	金色缎带	可高价卖出
くっつかずきん	宽松头巾	使道具不会粘住
ごうりゅうマント	联合斗篷	持有的口袋妖怪和自己走散的时候会传送到自己的身边；自己携带的话，和同伴走散了会传送到同伴的身边
こだわリボン	拘泥缎带	持有的口袋妖怪向前发出连续技能的时候容易会心一击
こだわリボン	拘泥缎带	持有的口袋妖怪连续使用同一个技能时会心一击率上升
しあわせリボン	幸福缎带	持有的口袋妖怪受到攻击时可以得到经验值
しろいスカ−フ	白色围巾	持有的口袋妖怪发动攻击不会伤害到同伴
スペシャルリボン	特殊缎带	持有的口袋妖怪特攻上升
つうかスカ−フ	通过围巾	持有的口袋妖怪可以无视地形移动
ともだちリボン	朋友缎带	容易使敌人成为伙伴
ねじりハチマキ	扭紧头巾	持有的口袋妖怪不会被下降能力
ノ−てんきバンダナ	无天气手帕	持有的口袋妖怪不会受天气影响
ぱっちりメガネ	明目眼镜	持有的口袋妖怪可以看见本楼层内的陷阱
ハ−トペンダント	心之挂坠	持有的口袋妖怪提升HP上限50
パワ−バンダナ	攻击手帕	持有的口袋妖怪攻击上升
ピントレンズ	焦点镜片	持有的口袋妖怪容易使出会心一击
ふみんスコ−プ	不眠观测器	持有的口袋妖怪不会陷入睡眠、恶梦、哈欠状态
ぼうぎょスカフ	防御围巾	持有的口袋妖怪防御上升
みきりハチマキ	见切头巾	持有的口袋妖怪更容易回避敌人的攻击
みとおしメガネ	眺望眼镜	持有的口袋妖怪可以看见本楼层内的敌人和道具
めうつりボン	眼花缎带	持有的口袋妖怪连续使用不同的技能时会心一击率上升
モモンスカフ	防毒围巾	持有的口袋妖怪不会陷入中毒和剧毒状态
れんけいスカ−フ	联合围巾	使所有同伴的伤害上升
ワ−プスカ−フ	瞬移围巾	持有的口袋妖怪偶尔可以瞬移

玉

各个迷宫中都可以捡到，口袋乐园的设施中也可以获得。

名字	中文	效果
あずけだま	寄存之玉	将背包里的道具和脚下的道具送到道具箱里
あつまれだま	集合之玉	将本楼层的同伴全部集合到身边来
あなぬけのたま	穿洞之玉	与同伴安全离开本迷宫，结束本次冒险
あめだま	雨天之玉	使本楼层的天气变为雨
あられだま	冰雹之玉	使本楼层的天气变为冰雹
いちげきのたま	一击必杀玉	一击必杀掉面前的敌人，不过命中率比较低
かいだんのたま	楼梯之玉	可以知道本楼层楼梯的所在地
かんつうだま	贯通之玉	自身变为贯通状态，本状态下投掷出的道具将穿过所有口袋妖怪或墙壁，沿直线飞出迷宫
けんこうだま	健康之玉	使本层的我方同伴进入健康状态，不会受异常状态和能力下降的影响
しのぎのたま	应急之玉	使对手陷入僵硬状态，直接飞到楼梯口
しばりだま	束缚之玉	使全房间的对手陷入僵硬状态
しゅんそくだま	骏足之玉	使本楼层的我方同伴移动速度上升
すなのたま	沙暴之玉	使本楼层的天气变为沙暴
せんたくだま	洗涤之玉	使黏稠的道具恢复原样，可以正常使用
そこあげだま	提高之玉	使本楼层的我方最大HP变成跟队伍中拥有最高HP的那一位的HP一样
たんちのたま	探查之玉	可以知道本楼全部敌人的位置
ちゅうもくだま	挑拨之玉	容易吸引敌人的攻击
つうかのたま	通过之玉	使自身变为通过状态，可以在墙壁、水面、岩浆中移动
てきおびえだま	敌害怕玉	使本房间的对手陷入害怕状态
てきおびえだま	敌害怕玉	使本房间的对手陷入害怕状态
てきしばりだま	敌束缚玉	使本楼层的对手陷入僵硬状态
てきしんかだま	敌进化玉	使本房间的敌人进化
てきふうじだま	敌封印玉	使本楼层的对手无法行动
とくせいけしだま	特性消除玉	使本楼层的对手陷入特性消除状态，对手的特性无效化
とびつきのたま	飞跃之玉	把正面的敌人吹飞，直线上没有敌人的话会一直撞上墙壁
どんそくだま	钝足之玉	使本房间的对手移动速度下降
ハウスのたま	房屋之玉	在本楼层做出怪物屋
バクスイだま	爆睡之玉	使本房间的对手陷入睡眠状态
ばしょがえだま	交换之玉	与直线上的精灵交换位置
ひかりのたま	光明之玉	可以知道本楼层的地形
ひきよせのたま	吸引之玉	将本楼层的道具全部集合到身边来
ひでりだま	干旱之玉	使本楼层的天气变为烈日
ふっとびだま	吹飞之玉	将面前的对手吹飞出去，撞到精灵或墙壁将受伤
ふらふらだま	混乱之玉	使本房间的对手陷入混乱状态
ぶんしんだま	分身之玉	使自身回避率上升
ほういのたま	包围之玉	召集同伴到面前的对手周围
まきもどしだま	倒退之玉	使本房间的敌人变成进化前的姿态
みんなかいひだま	伙伴回避玉	使本楼层的我方成员回避率大幅度上升
みんなちからだま	伙伴力量玉	使本楼层的我方成员攻击和特攻大幅度上升
みんなむてきだま	伙伴无敌玉	使本楼层的我方成员进入保护状态，不会受到敌方攻击，伙伴越多持续时间越长
ものみのたま	物见之玉	可以知道本楼层道具的位置
もろはのたま	双刃之玉	使本房间的对手HP强制为1，自己HP减半
わなみえのたま	陷阱发现玉	可以看见本楼层的全部陷阱
わなこわしたま	陷阱破坏玉	破坏本楼层所有陷阱
ワ−プだま	传送之玉	将直线上的对手随机移动到本楼层任意地点

旗子

可以通过输入密码获得（密码在系统介绍部分），也能在宿场町中与鬼棺亡灵交换。

名字	中文	效果
どくよけフラッグ	避毒之旗	邻近的同伴不会进入中毒状态和猛毒状态，但对持有者没效果
まひよけフラッグ	避麻之旗	邻近的同伴不会进入麻痹状态，但对持有者没效果
ねむらずフラッグ	不眠之旗	邻近的同伴不会进入睡眠状态，哈欠状态，睡觉状态和噩梦状态，但对持有者没效果
まどわずフラッグ	不惑之旗	邻近的同伴不会进入混乱状态，但对持有者没效果
ふんばりフラッグ	坚持之旗	邻近的同伴受到致命的伤害时不会倒下，但对持有者没效果
おうえんフラッグ	应援之旗	邻近的同伴使用的技能威力提升，但对持有者没效果
さがらずフラッグ	不降之旗	邻近的同伴的能力不会下降，但对持有者没效果

图章

在DLC的三个加入主角的迷宫中能捡到对应的图章，此外在二周目解锁的迷宫中也能拾到。

名字	中文	效果
あくのデバイス	恶之图章	恶属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
いわのデバイス	岩石图章	岩石属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
エスパ–デバイス	超能图章	超能属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
かくとうデバイス	格斗图章	格斗属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
くさのデバイス	草之图章	草属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
こおりのデバイス	冰之图章	冰属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
ゴ–ストデバイス	幽灵图章	幽灵属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
じめんのデバイス	地面图章	地面属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
でんきのデバイス	电气图章	电属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
どくのデバイス	毒之图章	毒属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
ドラゴンデバイス	龙之图章	龙属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
ノ–マルデバイス	普通图章	普通属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
はがねのデバイス	钢铁图章	钢属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
ひこうのデバイス	飞行图章	飞行属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
ほのおのデバイス	火之图章	火属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
みずのデバイス	水之图章	水属性PM使用后全能力提升一点，永久有效
むしのデバイス	昆虫图章	虫属性PM使用后全能力提升一点，永久有效

进化道具

进化道具可以在DLC的迷宫和掘地鼹鼠挖出道具后的迷宫中获得，也可以在口袋乐园的各种设施里获得，不过几率并不高。这里先给出目前登场的可进化精灵，其他未登场的先不收录——其实从作用来说，这些进化石与精灵的对应关系也是和原作一样的。

名字	中文	效果
ほのおのいし	火之石	令火冠猴、伊布进化
みずのいし	水之石	令水冠猴、伊布进化
かみなりのいし	雷之石	令皮卡丘、伊布进化
リ–フのいし	叶之石	令菜冠猴进化
たいようのいし	太阳石	令小叶棉、金香娃娃进化
つきのいし	月之石	令梦纳进化
ひかりのいし	光之石	令奇拉米进化
やみのいし	暗之石	令油灯鬼进化
こけむしたいわ	生苔的石头	令伊布进化
とうけつたいわ	结冰的石头	令伊布进化
たいようのハ–ト	太阳之心	令伊布进化
つきのハ–ト	月之心	令伊布进化
つうしんケ–ブル	通信线	令擎钢力士、猎捕岩进化

礼物

可以输入密码获得，也可以在左边的联机任务板中获得。

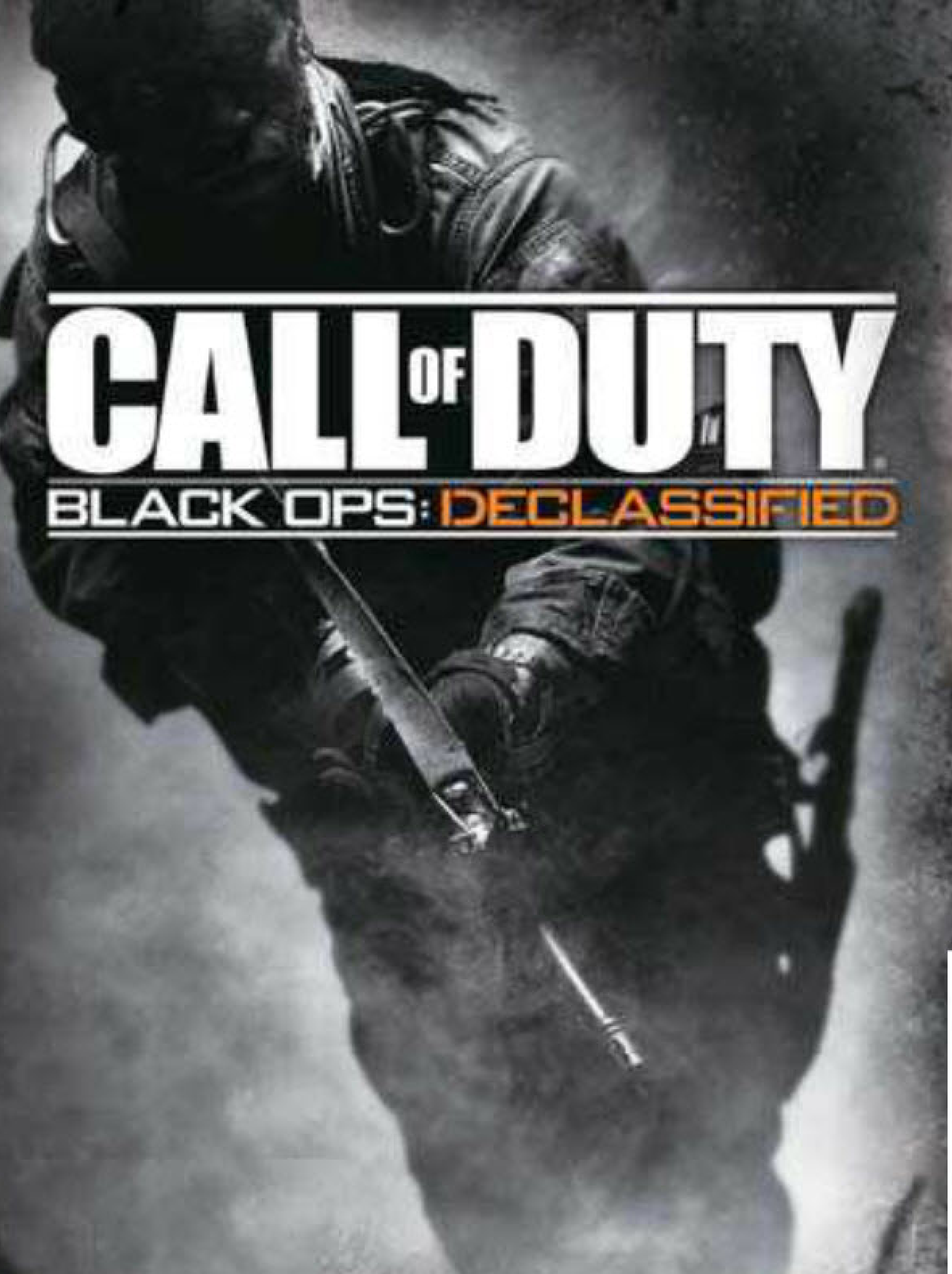
名字	中文	效果
あくギフト	恶礼物	让恶属性的初始PM或无进化链的PM加入
いわギフト	岩石礼物	让岩石属性的初始PM或无进化链的PM加入
エスパ–ギフト	超能礼物	让超能属性的初始PM或无进化链的PM加入
かくとうギフト	格斗礼物	让格斗属性的初始PM或无进化链的PM加入
くさギフト	草礼物	让草属性的初始PM或无进化链的PM加入
こおりギフト	冰礼物	让冰属性的初始PM或无进化链的PM加入
ゴ–ストギフト	幽灵礼物	让幽灵属性的初始PM或无进化链的PM加入
じめんギフト	地面礼物	让地面属性的初始PM或无进化链的PM加入
でんきギフト	电气礼物	让电属性的初始PM或无进化链的PM加入
どくギフト	毒礼物	让毒属性的初始PM或无进化链的PM加入
ドラゴンギフト	龙礼物	让龙属性的初始PM或无进化链的PM加入
ノ–マルギフト	普通礼物	让普通属性的初始PM或无进化链的PM加入
はがねギフト	钢铁礼物	让钢属性的初始PM或无进化链的PM加入
ひこうギフト	飞行礼物	让飞行属性的初始PM或无进化链的PM加入
プレミアギフト	加价礼物	让所有初始PM、无进化链的PM加入
ほのおギフト	火礼物	让火属性的初始PM或无进化链的PM加入
みずギフト	水礼物	让水属性的初始PM或无进化链的PM加入
むしギフト	昆虫礼物	让虫属性的初始PM或无进化链的PM加入

其他

这些特殊道具全都可以在鬼棺亡灵处交换得到，不过精灵设施、迷宫还有任务中也可能会获得。

名字	中文	效果
あかいかぎ	红色钥匙	开启迷宫岔道中红色的门
あおいかぎ	蓝色钥匙	开启迷宫岔道中蓝色的门
みどりのかぎ	绿色钥匙	开启迷宫岔道中绿色的门
くろいかぎ	黑色钥匙	开启迷宫岔道中黑色的门
くじびきけん	兑奖券	可以在くじびきてん里抽签
シルバ–くじ	银色兑奖券	可以在くじびきてん里抽签
ゴ–ルドくじ	金色兑奖券	可以在くじびきてん里抽签
ヒットのひけつ	打击碎片	可以在どうじょう中提升技能命中
いりょくのひけつ	威力碎片	可以在どうじょう中提升技能威力
PPのひけつ	PP碎片	可以在どうじょう中提升技能PP

画面和精灵的动作细节比前作《口袋迷宫》可谓是进化得天翻地覆，开启3D视觉后的立体效果更赞。而在完全口袋妖怪的世界中的迷宫探险的乐趣则一点没变。本作的迷宫比前作大出很多，相应的大多数迷宫取消了满腹度设定，因此整个一周目玩起来都更加轻松，探索的乐趣也更丰富。尽管整体上难度有所降低，但系列惯例的高难度迷宫仍然非常有挑战性。不过取消了一次接多任务的设定实在是匪夷所思，闯一次迷宫接连完成数个委托的成就感不复存在，总觉得有些惋惜。



研究中心

虽然外界普遍对于PSV上的《使命召唤 黑色行动 解密》评价都不怎么好，但说实在的，本作还是有不少值得研究和挑战的地方。例如HOSTILES模式的全3星评价就是一个。如果同学有意挑战本作的白金奖杯，那么这个模式就一定要获得全3星评价，所以本篇研究将针对这部分来给大家分享一下小编的攻关心得，以及该模式下各任务的要点。另外本辑光盘还收录了个别难点的奖杯获得展示哦。

文 酷洛洛　美编 Juxi

相关攻略研究：Vol.195 P129		PSV
FPS	第一人称射击	
使命召唤 黑色行动 解密		
Call of Duty: Black Ops Declassified		
Activision	美版	2012 年 11 月 13 日
1 ~ 8 人	49.99 美元	无对应周边

HOSTILES模式通用心得

1.有关HOSTILES模式

该模式一开始玩家只有一支小手枪，要求迎击一波又一波的敌人并生存下来，而画面左下方会显示当前一波的剩余人数，当全部消灭之后，地图就会出现物资箱随机提供玩家武器、弹药或者特殊武器。随着波数提高，敌人手上的武器也会越好，难度也会随之增大。该模式的评价取决于玩家在被击杀前所杀的敌人数，数目越多，评价也越好。以下会为大家讲解以下该模式中的通用心得。

2.该模式无法辅助瞄准

刚打通Operation模式后前来挑战HOSTILES模式的同学，想必一开始会非常不习惯。和多人对战一样，该模式下放大准星时，准星中央是不会自动瞄准附近的敌人的，因此要求玩家有更好的操作和更快的反应。这里推荐将右摇杆的灵敏度适当调高（也不要太高），这样可以加快转向，以应付该模式经常出现的敌人包抄情况。

3.第3波开始出现的“自爆兵”

该模式下第3波开始，就会随机出现身穿迷彩服，头带黑头罩的敌兵，注意这些敌兵一般会比其他敌兵更主动靠近进攻，并且这些敌兵被击杀后，会出现红光倒数，之后就会自爆，对附近的玩家造成伤害，虽然自爆兵的自爆范围不如手榴弹大，但还是会对玩家造成一定威胁的。这里涉及一个技巧，玩家可以利用这些自爆兵来快速收拾其周围的敌兵，因为其自爆时同样会对其他敌人造成伤害，所以一般来说，当看见多个敌人站在一起时，玩家应该优先攻击自爆兵，一来解除自爆兵靠近的威胁，二来可以间接制造炸弹，帮助玩家消灭敌人。

4.第1、2波，第13、14波必定是散弹兵

第1、2波的敌人必定为散弹，玩过这模式的同学相信不用在下多说了，这两波基本就是送给玩家的。但其实该模式其实每12波就是一个小循环，从第13、14波开始，敌人手上的武器就会变回第1、2波的散弹，难度会突然降低。因此只要熬过第12波，后面的两波也是送的。

5.闪光弹与手榴弹

该模式每一个关卡刚开始都会提供一定的闪光弹以及手榴弹，惟一能够补充的方法只有靠清除每一波敌兵后可能会出现的弹药物资箱（以弹夹图标表示），由于补充是随机的，所以使用时要分外珍惜。其中闪光弹是最适合在被敌人包围时用于救场的，哪怕敌人已经在自己旁边，你往原地一扔也可以帮助自己脱离危险（虽然自己也会被闪到，但敌人往往恢复视力的时间比自己慢，所以还是可以解围）。至于手榴弹方面，除非双方距离特别远，否则本人还是建议尽量少用，因为经常会出现往中距离的人堆扔一个手榴弹，敌人全部就发狂地往自己这边冲，部分还一边开枪一边跑，会把自己的防守战术整个打乱掉，当然会有个别防守位置是例外，在关卡详解中小编也会逐一介绍。

6.同屏最多8名敌人

虽然每一波一般为12～16人，但地图上最多出现的敌人数目只有8人。当地图上出现敌人数目达到8人，而剩余人数又不止8人的时候，每当玩家击杀一名敌人，另一名敌人就会很快从地图的随机位置刷新。这里要分外留神，因为个别敌人可能会在玩家的防守点附近出现，有时候敌人在背后放冷枪自己也可能没有察觉。由于停止界面可以直接观察地图上敌人的具体位置，因此在敌人数目高于8人的时候，玩家要多按START查看新敌人在什么位置出现，好让自己事先有所准备。

7.机枪塔与呼叫导弹

有时候玩家会通过物资箱获得机枪塔和呼叫导弹（均有相应的特殊图标表示），这两者都是游戏中的大杀器。其中机枪塔是最为实用的，只要往人多的地方一放，敌人就会滚滚来，但几秒钟之后都滚在地下了，只要注意机枪塔的摆放方向要面向敌人即可，一般机枪塔都是留在较后的波数才实用，避免浪费。至于呼叫导弹，实用度就略低一点，不过也能用于清除室外一定范围内的大批敌人，因视情况使用即可。

使命召唤 黑色行动 解密

HOSTILES模式各地图详解

在上辑的行动模式攻略中小编也提及到，要功克3星难度，关键是要“猥琐”。在HOSTILES也是一样，这里最重要的是得找到容易躲藏的地方。虽然各地图大部分场景都是两边通风，但其实还是有个别只有单独出口的小房间的，这里的主要思路就是躲在这些小房间或者容易遮挡的小空间，等待敌人主动过来，再一个一个击杀。下面开始小编会给大家介绍各地图的最佳躲藏位置以及作战思路。

WINTER BREAK

3星所需杀人数：150人

严格来说，这地图并没有一个安全的单通道空间，不过由于150人就可以获得3星，其实只要熬过10波就可以获得。其实要说相对安全的地方也不是没有，就是如图A1・2点——右下方两个大货柜的中间位置。这个位置是敌人无法走上来的（A1口玩家需要跳跃才能进去，A2可以直接步行进去，但电脑还是不会走进来），自爆兵的爆风也不会波及到这里，因此相对会安全一点，但需要玩家主动探头去射击来自四周的敌人。注意这里部分敌人可能会卡在B点，当清得差不多的时候就可以走出来主动收拾残局。

RVN TRAINING

3星所需杀人数：150人

该地图也没有值得推荐的单通道房间，但相对WINTER BREAK，这里会安全不少。如图A1・2点就是玩家主要躲藏的地方，玩家平时只要射击楼梯下面的敌人就可以了。敌人一般会在楼梯旁慢慢走上来，而且两边出口有一面墙隔挡，所以即使被包围，也有时间逐一解决。若个别地方有敌人卡住不动，玩家可以走出A1吸引敌人，然后快速回去防守即可。剩余的敌人可能会在B点或C点，当杀剩3、4人时才建议主动出击。

HOSTILE INTEL

3星所需杀人数：200人

该地图不仅有单通道房间，而且可以活动的防守范围非常大，玩家最保险的防守点位于A点，可以同时抵御从B、C点上来的敌人。不过玩家也可以在B点的楼梯旁或者C点的上下楼梯防守。尤其是C点玩家站在高处，很容易收拾从下面楼梯上来的敌人。至于B点有一个地方要注意，只要站在外面楼梯，就会吸引来自左边的所有敌人，这时不建议玩家站在外面射击远处而来的敌人，吸引完敌人后应该立即返回A点，不然新敌兵可能会在A点外面的大房间刷新，这时就会造成被包围的局面。

剩余敌兵的处理方法为从C点下楼梯到D点，这样大部分不会上来的敌兵就会开始聚集到D点下面的小通道，由于通道为长直线，所以很好对付。

HOSTILES ON THE RANGE

3星所需杀人数：200人

小编在地图上蹲的A点依然是主要的防守点。敌人主要会从旁边的B点以及对面的C点走过来。这里就没有之前那几关相对安全了，平时要稍微冒头主动攻击，当敌人一多就蹲在A点，只要往上瞄准方向，基本可以一枪一爆头，注意第3波后出现的自爆兵，一定要优先将其解决，否则其靠近时难免会受到一定伤害。剩余的敌兵一般会聚集在地图界面右下方，玩家可以主动从B点走到D点站一会，然后敌人就会全部走出来追击玩家，这时可以选择在B点防守，或者返回A点蹲点也可以。

A点防守位

MUTUALLY ASSURED

3星所需杀人数：250人

最后一个地图某种程度上可以说是最好防守的一个，玩家只要在A点的货车内部的垫子上蹲着就可以（需要跳两次上去），这时会发现敌人主动走过来，并且都卡在货车外面上不来（偶尔会有个别士兵在C点掩体背后防守，但数目也不会多，主要在A点旁边）。由于第3波之后会有爆破兵，当敌人凑过来差不多的时候，可以往下面扔炸弹，或者走到旁边把爆破兵射死，爆破兵的自爆就会顺便把其余生还的敌人全部炸死，非常爽快。不过玩家在A点也要留意个别敌人会从D点向玩家射击，平时可以蹲在A点从远处射击E点以及F点的敌人，就可以避免这一情况了。另外二楼的B点也有一个不错的防守位，是单通道的房间，不过小编经常在那个位置失守，所以还是推荐在A点吧，毕竟敌人上不来，基本上是绝对安全的。另外在A点防守并没有收拾剩余敌人的方案，因为敌人最后都会卡傻傻地在A点或者C点……

A点防守位

B点防守位

使命召唤 黑色行动 解密

下崽工房

网罗热门游戏的DLC情报

火焰之纹章 觉醒

◆Nintendo◆S・RPG◆2012年4月19日◆1～2人

异传 最も强き者の名

进入条件：11月22日DLC地图（售价300日元）

《火纹 觉醒》的DLC终于迎来了完结，总价格也在累计到7550日元的时候画上了句号（长舒一口气）。最后一个关卡是5连战，难度也是本作中首屈一指的。（无论玩家正篇选择的是何种难度，本关的难度都一样。）敌方的战斗力尽皆超过300，BOSS级角色甚至突破400，且拥有“邪龙の鳞”、“绝对命中”、“大盾+”、“圣盾+”这样的强力技能，发动几率极高。我方也应尽显主力出战，最好是有DLC技能“限界突破”并能力全满。前排主战单位配置“华炎”、“月光”等强攻特技，后排的辅助型角色则要有“爱の叫び”、“七色の叫び”这样的一时强化型技能。“**カウンタ-**”和“灭杀”这样不起作用的就不要浪费装备格了。战前要耗重金打造一些强力武器（推荐勇者系），也可以用“**チキの泪**”等道具给角色提升能力。

第1波敌人的能力不强，应该优先派高移动型角色速杀掉东西两侧的战斗修女，不要给敌方补血的机会；北侧的将军部队则以法师部队与之抗衡即可。第2波可以选择敌人的种类，选择“僧侣”的话敌方兵种为武僧+飞龙统帅，选择“飞马骑士”的话敌人则为飞隼骑士+狂战士（分别出现在地图中部的东西两侧）。选择“僧侣”的难度会相对较低一些，玩家可以先集结部队向东对付移动较快的飞龙统帅，切记在我方行动的回合务求击杀敌人，这样武僧的全体回复杖也就可以无视了。第3波敌人从北侧出现，兵种配置为狙击手+将军+弓骑士，由于东侧的弓骑士附近的河流地形不便于开战，建议先与西侧的狙击手部队开战。狙击手尽皆装备3格射程的长弓，一旦进入其火力范围，另外两支部队也会迅速靠近，故应在将军部队靠近前清掉狙击手。之后可以稍稍向南撤退，派强力角色挡住狭窄的路口，其他人优先解决从东侧绕过来的弓骑士，然后再大举压上较为稳

妥。第4波敌人同样可以由玩家自选，“飞兵”的兵种配置为暗黑飞马+狮鹫骑士+飞隼骑士+飞龙统帅，“骑兵”的兵种配置为圣骑士+暗黑骑士+女武神+重骑士（分别出现在地图的西北、东北、西南、东南四个角）。由于克制飞行兵种的武器较多，笔者推荐选择前一种敌兵配置，立刻突袭掉西北的暗黑飞马后可以在此摆下防御阵型，飞兵是无法越过这里的高墙的。第5波混编敌人出现在地图的最南端，由于数量较多，建议派单兵出去诱敌，然后迅速返回西北角继续布下口袋阵。攻击时优先击倒持有长弓的狙击手以及会补血的武僧，拥有“疾风迅雷”特技的角色可以一击脱离、立刻返回，保持阵型的完整，没有的话也可以用“救援杖（レスキュ-）”来达到同样的效果。每清掉一波敌人后安娜都会询问是否要退出，而完成5连战过关时就可以获得魔符“迷える军师カタリナ”。

实际上本关还存在着难度更高的“里路线”，在第二回合结束前成功全灭第一波敌人的话，安娜会提示玩家是否要进入里路线。相比前面介绍的普通路线，里路线同样是5连战，不过敌人的数量更多、能力更强、兵种搭配也更丰富，且有“カウンタ-”、“待ち伏せ”这样麻烦的技能。第4、5波战斗甚至有时间限制，最后还要面对能力数值非常华丽的商人安娜（アンナ），难度可想而知。一旦能成功突破里路线的话，最后便能得到售价高达99999G的“究极の纹章”（可反复刷取）。

3DS

新·超级马里奥兄弟2

◆Nintendo◆ACT◆2012年7月28日◆日版

“黄金经典关卡”包

难度：★☆☆☆☆

《新·马2》的全球累计金币枚数已突破3000亿枚，为了答谢广大玩家，任天堂特别提供了这个充满怀旧感的关卡包。其中包含的3个关卡取自FC平台《超级马里奥兄弟》1代和3代的经典场景，当然是以《新·马2》的引擎彻底重制的，而且加入了本作的特有元素。关卡中隐藏道路和隐藏道具的位置完全再现，相信老玩家会感到无比感动。此下载关卡包在2012年11月27日～2013年1月31日期间是完全免费的，优惠时段过后会以200日元的价格继续提供，感兴趣的玩家不妨抓紧时间下载！

“挑战记录”C包

难度：★★★☆☆

第三弹DLC中的挑战型关卡包。合理地利用变身系统和选择路线依旧是重点，比如第一个关卡中需通过巨大化和缩小化身，让马里奥以最高的效率收集金币。全世界前5名的成绩同样会在官网上实时更新。

“突破危险的立足点”包

难度：★★★★☆

关卡内容正如其名，是以大量的活动型立足点构成的，除此之外就是悬崖、毒沼或熔岩等一击毙命的地形。场景会以强制卷轴的形式推进，非常考验玩家的跳跃技巧和瞬间的判断力。

PSP/PSV

纸盒战机W

◆Level-5◆RPG◆2012年10月18日◆日版

官方在12月6日更新了DLC章节。前往宇宙重新进行最后的战斗，再次通关主线流程后选择“11章をはじめる”就能进入DLC章节，看完伪ED后会让玩家选择第11章的难度，等级150以下推荐选择“ノ－マル”难度。需要注意的是，本章开始后，宇崎拓也、乡田半藏、仙道大树和八神英二会离开队伍。这里建议重点培养大空广，因为最后的战斗需要他一人来解决。

第11章 パーフィクトワールド

剧情

虽然说服了桧山真实，解除了“乐园”毁灭地球的命令，不过就在众人返回地球后不久，A国各地遭到不明LBX的袭击。经过调查后发现是一个名为米泽尔（ミゼル）的家伙在操控这一切，并且还四处破坏各国的重要设施。为了对抗这个强大的敌人，伴一行人找回了AX-000的设计图，并在山野博士和宇崎拓也的共通努力下造出了全新的LBX，不过并没威风多久就被米泽尔控制并带走。之后在全世界LBX玩家以及政府的支持下，山野博士开始重新制造新LBX，并且很快也辨明了米泽尔的真身——它并不是人类，而是之前在“乐园”被强行关闭的超级电脑“亚当”和“夏娃”所诞生出的巨大病毒程序。它对现今的世界不满，想通过控制整个地球的电脑，将世界变成一个完美的世界。这种想法自然不被山野伴一行人认可，大战随即爆发，经过多场苦战以及全世界LBX玩家的努力，小英雄们再度拯救了世界。

流程

前往Nシティ的57番街，途中会遭遇一个被LBX围着的少年，靠近后会自动触发一场战斗，清除街上所有的LBX后完成任务。

↓

前往ウェストゲ－ト驿，剧情后进行3对3的LBX战，风摩キリト作为帮手临时加入，完成战斗后风摩キリト正式成为同伴。

↓

前往Nシティ进入走格子模式，消灭这里的全部LBX后进入高层塔。

↓

前往Nシティ的NICS本部，和オ－ウィン・カイオス、コブラ以及山野淳一郎对话。

↓

前往日本的旧イノベ–タ–研究所，前往研究所的途中和研究所里的宝箱都有不错的东西，尽量全部回收掉，在最后的房间里会与巨大LBX进行战斗。

↓

前往タイニ–オ–ビット和八神英二对话，之后进入大楼，通过走格子的形式找到并救出宇崎拓也等人，这里需要现在右侧的房间救出结城后才能利用ID卡开启通往另外社长室的通路，最后在社长室门前与巨大LBX进行战斗。

↓

前往中国的繁华街和神龙塔外面的陈对话，之后进入里通り，通过走格子的形式找到通往矿山的路。之后前往レアメタル矿山，在最深处找到并完成金属的冶炼。

↓

在作战司令室和所有人对话，然后进入タイニ–オ–ビット，打倒入侵的全部LBX。之后返回社内获得新机体オ–レギオン，接着继续消灭社内的敌人，虽然我方只有伴一人，不过敌人的AI和机体能力都大幅削弱，战斗起来没有难度。

↓

前往タイニ–オ–ビット，在网络空间里保护4个黄色的区域不被敌人入侵。之后再次进入タイニ–オ–ビット，在网络空间里回收所有的战斗数据包，其中有一个数据包是在敌人身上的，需要打到它们。

↓

进入タイニ–オ–ビット，前往网络空间的最深处进行巨大LBX战斗。

↓

在作战司令室和山野バン以及山野淳一郎对话，之后前往エネルギ–基地，这里要操作乡田和仙道两人阻止敌人入侵基地。完成任务后再次进入エネルギ–基地，这次要控制山野バン一行人守护基地。最后需要和オ–レギオン战斗，将其HP削减到一定程度后触发剧情，山野淳一郎带着アキレスD9赶到现场。

↓

前往タイニ–オ–ビット触发剧情，之后依次前往アキハバラ、グレ–スヒルズ的海道邸以及エンジェルスタ–解决掉暴走的LBX，之后返回タイニ–オ–ビット的シ–カ–本部触发剧情。

↓

在タイニ–オ–ビット和オタクロス对话进行特训，首先控制山野バン与大空ヒロ1对1的战斗，之后换成控制大空ヒロ与山野バン战斗，两场战斗都必须胜利，建议给操作的角色装上散弹枪来战斗,剧情后学会合体必杀。

↓

前往ミゼルトラウザ–，这次的任务是破坏巨大机器人的双手和双脚，队伍则分成4组分别进行攻略，其中第一组为海道ジン和灰原ユウヤ；第二组为ジェシカ和古城アスカ；第三组为川村アミ和青岛カズヤ；第四组为风摩キリト、乡田ハンゾウ和仙道ダイキ。在飞船的CPル–ム和オタクロス对话后开始任务，首先需要进行LBX迷宫战，到达终点后还会与巨大LBX战斗（第四组除外），由于可能会存在部分成员没练过级的关系，因此战前记得给等级较低的成员更换部件或装备，战斗道具也都装备上，这里最好留下几把攻击力较高的远程武器用来对付巨型BOSS。

↓

接下来就是最后的战斗了，作战成员固定为山野バン、大空ヒロ和花咲ラン。先进入ミゼルトラウザ–，在飞船的CPル–ム触发剧情，之后和飞船外面的オタクロス对话，然后通过走格子来到最深处和ミゼル战斗。

BOSS战 **ミゼルオ–レギオン**

首先是3对1的战斗，没什么难度，将其HP削减到一定程度后触发剧情。之后是大空ヒロ和BOSS的单挑战，并且BOSS每隔一段时间就会进入一个特殊状态，而且攻击力、气力槽和移动能力都很强，是一场比较艰难的战斗。建议给大空ヒロ的LBX装上散弹枪，一来容易打断对方的行动，二来可以比较容易地破坏对方的超必杀技（前提是武器攻击力够高）。

掌门人

主持 马修&胧月

插画 西瓜树

整理本辑的“掌门人”时，NDS已经超越PS2成为了世界上最畅销的游戏机，于是感叹掌机游戏市场发展之快。掌机市场一派欣欣向荣，年末的圣诞商战更是热火朝天，而从这辑开始，我们的“掌门人”也从6页加到了8页，也借这两个数字祝福大家在新的2003年里顺顺利利，有财路的发财，没财路的也能不费劲地买到心仪的游戏机。而作为提高互动的部分，新增的“微生活”版块也会把小编们工作生活中的一些槽点十足的料给爆出来，各位也把你和周围的趣事写在回函表上告诉小编吧，让我们在这个大家庭里一起分享彼此的快乐！

疏远了……

这段时间玩《心跳回忆4》我还是个新手，没想到几天就把星川攻略到一半了，谁知接下来几天生病了，搞砸了几次约会，她就疏远我了，唉……

广东 烦恼的人

半夏: 不打到最后一刻你永远不会知道自己将迎来什么样的结局（无数次Bad Ending的人痛苦飘过）。

阿鲁: 话说4代我印象比较深的是大仓都子路线，黑化什么的最……哎呀，一不小心又剧透了。

马修: 爆料个，这条回复有两次幕后争论，一个是“Bad Ending”的缩写，一个是星川的男女问题……好吧，大家原谅我在这系列游戏上的门外汉级别吧……

彩虹

某日在学校内发现一同学在不停地翻《掌机王SP》，问他在干什么，他说：“《掌机王SP》翻起来就像彩虹一样，五颜六色的……”我瞬间无语。

大理 黄家宅男

苍穹: 现在看到“彩虹”就会迅速联想到LJN……（看喷神节目的都懂。）

阿鲁: 你同学是想借你的手上“掌门人”了吧？

马修: 真想借黄同学上掌门人，黄同学怎么也要报上同学的名字或绰号的……

只言片语 《笨蛋、测试和召唤兽》的动画很好看，期待游戏版。（中山 大师）

（该话题由广东肇庆读者 林宇 提供）

掌门话题 讨论一下节后综合症在小编身上如何表现出来。

酷洛洛 其实本人还真没有什么节假日后综合症，最多只是第一天上班困一点、那天上网闲逛的时间多一点，下班后早走一点……

白菜 开始工作后因为没有了寒暑长假，所以还没有出现过节后综合症（或许有相关状况，但没严重到足以称之为症状）。倒是学生时代寒暑假后，开学一周完全进入不了状态，晚上还是处于过节时的作息时间段，要早上起床上学就像要命一样……因此后来父母要求我必须开学前一周开始慢慢调整……

LIKY 好像没有什么特别的节后综合症，不知道是不是因为我们工作性质原因，休息日只跟截稿日紧密联系，跟节假日挂钩的几率很低，所以也没有什么“节后综合症”了。

乌冬 因为放假一般都彻夜打机，所以上班第一天会精神萎靡、昏昏欲睡，坚持不住的时候下班吃完晚饭就会立即睡下，可这样到下半夜就会醒来并再也睡不着，结果第二天还是没缓过来，从而进入恶性循环……

胧月 节后综合症？这真是学生时代才会有的奢侈苦恼。小编是连5月、10月两个黄金周都没有的，除了春假外，基本只有周末双休，临近截稿日的那个周末加班也是常事。至于截稿后的休息，由于第一天上班时也较为闲适，正好可以缓冲一下。不过说实话，临近年底，每天能有时间回家看上两小时的动画或电视剧简直就相当于放假了。

苍穹 去百度确认了一下“节后综合症”的概念，自己貌似是属于“节日心理失调”的类型，平时加班加点赶稿码字习惯了，假期一闲下来反倒会不适应。以前也在“吐槽记事簿”里说过，周末病了两天，一上班就立刻好了——工作狂体质真可怕（=_,=）。

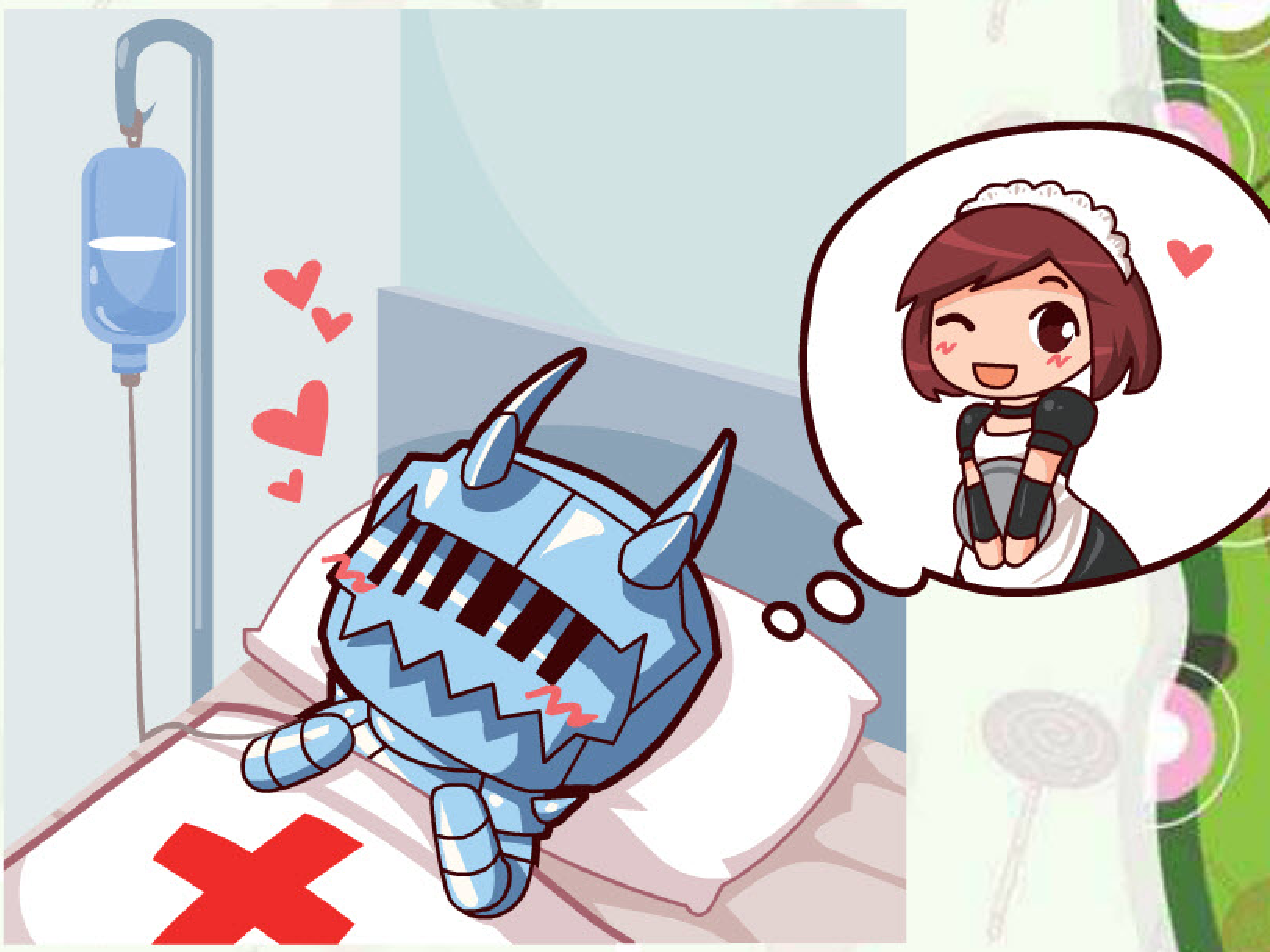
马修 节后综合症状……貌似来编辑部之前总犯，尤其是节假日后上班上学的前一天，都会觉得天灰蒙蒙的。来编辑部后因为本身兴趣爱好和工作量的关系，还真就从没有过，如果有工作，节假日在家也会码字；如果没什么事，上班也依旧清闲……好吧，后者出现的时候还是比较少的。

半夏 上学的时候节后综合症大概就是不想上学，想赖在家里打游戏。而现在即使上班了也是在打游戏，所以节后综合症没有那么严重，反倒是过节时的人山人海让我患上了节假日恐惧症（orz）。

女仆装

写193辑的回函表时都没来得及看口袋光环，但我根据小编们的一向作风认为这次有奖问答一定是女仆装，对不对?

天津 JK



胧月： 别小看我们。

乌冬： 小编平时应该没有对女仆表现出特别的喜好才对吧，所以你的答案自然是错的（笑）。

酷洛洛： 是女仆在ACG界的久负盛名，所以这位同学才会产生小编也喜欢女仆的印象吧。

苍穹： 负责当辑光环题目的表示对女仆装没有特别的偏好（摊手）。

阿鲁： 不知道是不是有意的，这位同学的昵称是在ACG界中另一个有名的“职业”——女子高中生的日语简称。

半夏： JK对于唱见粉大概是“情热的”的缩写。 **白菜：** 鲁叔这楼歪得没一点兆候。

马修： 话说鲁叔在家养病时想着女仆、女子高中生这些，会不会影响康复啊……

只言片语 《心灵传说R》，复刻也玩它！（南宁 卢尚拓）

代沟？

最近家里装修，我不得不住在姥姥家，但和他们思想完全对不上。他们总说我这不好那不好，难不成这就是代沟吗?

天津 杨晨

马修：代沟是无可避免的，求同存异吧，思想再不同步总有同样的话题是不是？避开有异见的，多聊共同的，就可以啦。

白菜：长辈的人生经验确实要比孩子丰富得多——但这并不代表你能要求他们跟你拥有同样的价值观。这就是代沟。

胧月：猜测不如多交流，自己寻找舒服的相处方式就好。小编可是连清官都算不上的局外人。

自我职业设定

各位注意保重身体，其实我对将来的职业设定是：1.当检察官；2.当各位的后辈；3.若1、2都不成立，那就随便糊个口吧。

上海 黄凌宇

胧月：大胆猜一下，是因为《逆转检察官》？

马修：为自己规划将来真是幸福年纪的幸福憧憬啊。

半夏：不知这位读者性别，要不要考虑当个魔女或者教授?

苍穹：欢迎黄同学来编辑部接受白菜老师的调教。

我的女友有点腐

总觉得我女朋友有点腐，这会影响我们两个的关系吗？我甚至梦到我和某问号男牵手，她在后面一脸幸福地看着我们……

昆明 梦会萧然

马修：之所以放上这条，是因为日后会有很多游戏宅男会面临腐女女友、腐女老婆的情况，所以请各位发表下意见吧。

胧月：她也就YY一下，这个权利可以有。三次元的腐，小女生是接受不了的。

阿鲁：腐不要紧，只要不出来害人就行。

自己的声音

看了每辑的小编审碟花絮，评出心中“三宗最”。最来电——半夏之声，每辑最期待听见的就是半夏姐的声音，单纯地喜欢她的声音而已。最亲切——马修之声，马修的东北话听得我好温暖，因为我也是东北人儿！最磁性——LIKY之声，LIKY的声音有点像某个奶油型歌手，声线柔和，听上去肯定不是坏人，以上。

沈阳 汪亮

胧月：LIKY唱歌确实很好，让你说中了。“单纯地喜欢她的声音而已”，少年，真的吗?

苍穹：发现录出来后自己的声音很怪，还是说我平时对自己的声音都做过脑补?

白菜：每个人听自己的电话录音都会觉得声音不像自己。

马修：据说听到自己录音后会觉得和自己声音不一样的人多达99%……

半夏：绝对不一样，我一直以为自己声音更低，绝对没有视频里那么尖，我不承认那是我。

苍穹：半夏你看到蟑螂的时候声音更尖，知足吧……

阿鲁：要不让半夏开个“半夏之声”栏目来吸引读者?

只言片语 我是F社的忠实粉丝，不过《伊苏 树海》入手有困难……（苏州 血祭狂歌）

多吃水果

工作的时候要多保养一点哦，多吃火龙果，猕猴桃！

绍兴 Mars

酷洛洛： 小编这边的水果巨贵，之前买了两个猕猴桃，一个要3块多，不敢多吃……

胧月： 楼上这穷装得还可以，继续努力。

白菜： 想起上个月每次一买哈密瓜吃就必定拉肚子……

阿鲁： 你可以吃火龙果，3块多一斤。

马修： 深圳这里的水果种类丰富而且新鲜，但是总想不起来吃怎么办啊。

PSV不给力啊，想支持正版都没游戏玩，于是身边的同学都纷纷转战PSP了，连买了PSV的也不例外。

株洲 易家兴

阿鲁： 由于销量不理想，现阶段日厂对PSV各种不待见，如果能像PSP时代那样有《MHP》这种决定性作品，相信日厂对PSV的信心也会恢复的。

酷洛洛： 其实也不是完全没有游戏玩的，比如最近的《纸盒战机W》、《特特莉的工作室》等都值得一玩，明年还有《灵魂献祭》和《噬神者2》等。

乌冬： 乐观一点想，其实游戏少也不是只有坏处的，至少一款游戏可以慢慢玩，玩细玩精，不用三心二意。

胧月： 莫灰心，最近公布的新游戏已经看到一点迹象了。

白菜： 把电影拷在里面，还可以在等PS3搜对战信号时打发时间，高清画质，亲！

马修： 游戏少的不足其实就是选择少。NDS、Wii、PSP、PS3……这些游戏机上的大作都很多，但我玩得也就那么几款。好好找找已有的PSV游戏，看看即将发售的游戏，有对口味的可以去深入地好好玩玩。

给点建议

马上进入大学了，忐忑是有的，兴奋是有的，可以的话希望前辈们对初入校园的我给一点建议吧。

贵阳 徐盈

半夏： 好好读书开心玩，你能无忧无虑地过的日子只有前3年……

阿鲁： 只要不挂科就行，其他没什么。

白菜： 大学的环境对学生的自制力有很高的要求，因为你会发现诱惑无处不在（看看月份）……该死，太迟了吗……

苍穹： 毛老师你拿的是什么时候的调查表……

马修： 虽然毛老师拿的这调查表比较早，但这个话题现在也还算适用：大学生活确实非常随意，但引用一个在大学教专业课的朋友的话："这些孩子在学校不学，毕业了找不到工作就怪学校怪老师教得不好。"怎么说呢，随意的前提还是为自己的将来负责吧。

只言片语 看到《跨界计划》那些熟悉的人物，莫名地燃了！（长春 自在风）

一不小心滑出……

将iTouch放在上衣口袋，上厕所时一不小心滑出，结果就悲剧了……那是蹲坑，而且无底，死无全尸了……才买几个月而已啊，心碎……以后再也不带电子产品进厕所了。同学说买iPad就不怕捡不回来，真是无语……

厦门 时间的魔术

马修：无底……80年代的一些学校的室外厕所确实很深，现在还有？

胧月：同学，这块iTouch是你掉的……算了，好恶心。

苍穹：所以，你现在明白掌机要安装挂绳的重要性了么？

白菜：放兜里不是捏手上，装了挂绳也没用啊，除非能拴在皮带上……

193辑调查之是否有攒钱买机的经历？以现在看是否值？

以前有，一点一点地攒，拥有后的满足……现在早已失去了幸福的渴望，长大了心老了？

北京 房宽京

有，当导游1个月，赚了钱买了PSP，结果被BOSS骗了，呜呜呜……今天看还是值得的，最起码提前玩了不少新游戏。

绍兴 MARS

真的有！太真实了，刚刚攒钱买了3DS，天天节约开支，一个月120的生活费只花50天天吃泡面……现在还要买游戏（TT），但很值得！

深圳 RG王子

有过，那是我上中学时的事情，每天省吃俭用（当时每天只有1元零花钱），大概攒了半年多买了一台小霸王游戏机，我很爱护它，至今没损坏。以现在的眼光看，我认为值得。

上海 顾春军

没有，就算攒住钱了，也是有钱买没钱养的，就像现在的PSV，当年的GBA，什么时候PSV破解了，像PSP一样随便搞游戏的话就入手一个。

沈阳 羊冥刀

有，学生时把每月的零花钱积累起来。值得！

广州 Jicker

正在攒……

成都 水莲下的鱼

有，PSP是一篇八千字文章的稿费外加出掉个人《三国杀SP》收藏换来的。值，从此我从收藏党变成了实用党！

马鞍山 玮园长

这问题问得好！从小学五年级开始攒钱买GB，到现在高一买3DS，细数下来已经有七八千了，吓了我一跳……而且我喜欢收藏掌机，每台机器不止一台，还有很多限定版主机，我认为非常值得，因为我对掌机的爱未曾改变！

长春 ましょ

有，初三时一学期不吃饭，（午饭？）原本用来充饭卡的钱后来买了台NDSL。值得，不仅有游戏玩，还能减肥。

宜兴 ZOMBI杀手

马修：关于攒钱买机器的话题就说到这里了，学生时代辛苦攒钱买下机器的成就感的确不是工作后轻松买下主机后的成就感可比的，那种苦尽甘来的感觉相信很多工作了的玩家也很难忘记。

194辑调查之写出至少一个你想去尝试玩的原创新作（非续作或外传），并写出吸引你的原因。

《灵魂献祭》，PSV大作！作为一个索饭，必须要无条件支持！

北京 海豚

《灵魂献祭》，原因：1.它出在PSV上；2.奇葩；3.稻船敬二做的；4.爽快；5……

宁波 稀幻

《启魂者》之类的吧，因为人设蛮好的。

南宁 卢尚拓

《黄昏的禁忌之药》可能会去尝试一下，原因么，Cyber front出的AVG质量都还不错。

株洲 付来

《终极军团》！爽快满点啊！

长春 张钊玮

《银魂双六》和《数码宝贝冒险》，前者因为其恶搞，后者则是我的童年。

桂林 豆腐

《雷顿教授对逆转裁判》，二合一的解谜，引人深思。

绍兴 MARS

《启魂者》，做得很好。我对这个类型的游戏有兴趣，画面也很棒，声优也是本人喜欢的人。

沈阳 阿三九日

《终极军团》、《重力异想世界》，两者都是游戏界的新鲜血液，一定要尝鲜。

沈阳 腌甜葱

《终极军团》，怎么看怎么燃的大作啊！

湖州 血酱

只言片语 我就不信“《生化》系列”不会出在索尼掌机上，总有一天会有的！（杭州 Deepthoart）

微生活

大家好，本辑开始，我们“掌门人”终于突破了创刊以来的6页限制达到了8页，而在多出的两页中，除了更多地收录读者们的来信，也辟出一小块地来放小编们的一些生活趣事。包括生活中的、以及那传说中的腾讯通“刘一手群”的吐槽……

1.毛老师的煎饺

半夏：毛老师买了份煎饺，马友友（酷洛洛）说：他拿一个；月姐姐说：他拿一个；乌冬也拿了一个，最后一个我拿走了……毛老师对着碟子流泪ing……

2.酷洛洛点外卖

苍穹：上次《PSP专辑》截稿那天，大家都想点外卖，但谁都不愿意打电话，最后马友友半推半就地打了。现在一到吃饭时间，马友友就主动一个个座位走过去，问大家要不要叫外卖……这段文字马修你给戏剧化润色下吧。

马修：苍穹的概括非常不错，尤其是“半推半就”这个词。

3.红灯闪闪

白菜：正在录40分钟的任务，一个失误就要重头打起，录到一半竟然摄像机没电了！这是神马兆头？

半夏：抱歉，我录得时候看到红灯闪了，但我以为那是录像灯，原来那是电池灯啊，哈哈……

4.12月21日

酷洛洛：结婚的不是很多都选2013年1月4日么。

马修：1月4日是什么梗？

酷洛洛：1314。

LIKY：过完21号再说。

半夏：为啥截稿在21日前、工资在21日后……略伤感。

马修：你算得真仔细……

苍穹：嗯，你这个月都在打义工。

半夏：这真是悲伤的故事（TT）……

5.缩写大讨论

胧月：Bad Ending能缩写BE？

半夏：可以缩写啊，HE、BE……

马修：HEBE中枪……

胧月：哪来的这种缩写方式？

苍穹：呼叫AVG权威毛老师。

半夏：高中时我是第一次听到这么说，问题是现在已经6年过去了……这词还是新的么？

白菜：游戏词汇的网络用语，一些Galgame讨论里时常会用到的，比如BE线、GE线、TE线之类的，正不正规就另说了。

半夏：GE、TE，我第一次听……

胧月：这不就行了么，BE第一次听的人当然也有，你何必非要缩写。

马修：我就把BE改成Bad Ending吧，大家还是继续吐槽“掌门人”好了……

半夏：GE是……Gay Ending？

白菜：BE你知道是Bad Ending，GE你就想不到Good Ending？XD

半夏：嗯，超出我理解范围了……

6.输入法的错

a

胧月：（截图白菜的小编寄语：川原砾今年的销售量表现甚至压过了春上村树，这是一部精良的动画带动小说销量的最佳佐证）这要多没文化？

酷洛洛：一看就是毛老师写的。

胧月：你是说只有毛老师才这么没文化吗？

苍穹：浓眉大眼的毛老师也……

白菜：嗯？哪里有问题？

胧月：土木课代表，你再体会体会！

白菜：怎么了，有什么问题——哦，该死的输入法！

b

苍穹：（截图酷洛洛小编寄语：但无论我还是工会的成员，无论口里还是心里都摸摸念叨着：9#（酒井）必须死……）输入法躺枪系列。

胧月：这又是什么？说话别这么戾气行么？

白菜：这个怎么了？

胧月：咒制作人死的吗？

苍穹：我只是想说“摸摸”而已。

马修：马友友打“摸摸”这两个字到底打得有多频繁……

只言片语 在“口袋光环DVD”中看到《噬神者》的画面比前作的画面要好，也多了必杀技，期待！（佛山 Lucky）

玩家画廊

天津 最初の声

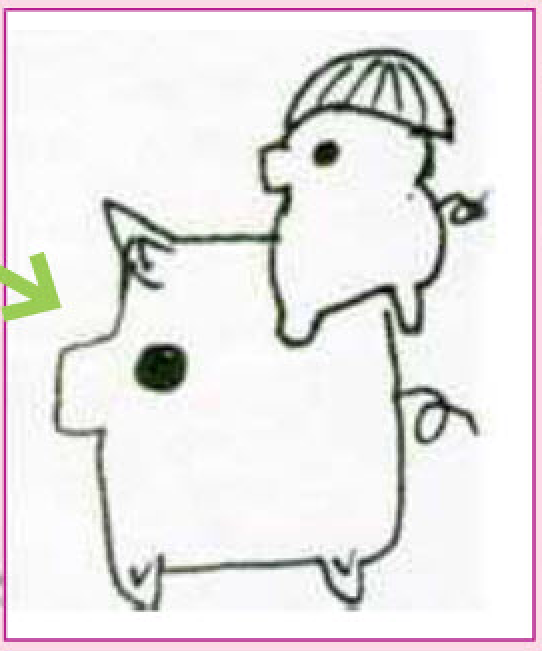
马修：看着还真挺阴森的……

马修：看出来了，老总这是怕热而喜欢清凉。

苏州 老总

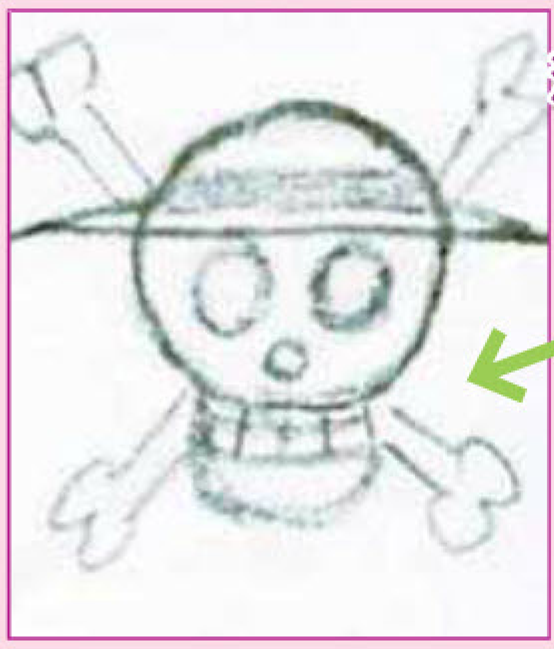
马修：人泰坦尼克号都沉了还爱无止境，咱们怎么能衰无极限呢？

宁波 稀幻



马修：小猪骑着大猪溜达，很温馨的感觉……

玉林 陈海松



沈阳 照三炮

马修：话说，《海贼王》也终于登陆PSP平台了。

你一言我一语

如果鲁叔能从妹子包围圈中冲出来的话我就去减肥！

深圳 DIC

马修：洒脱的鲁叔怎么能被妹子们给围困住呢？所以这位同学，减肥吧！

最近每天只睡4个多小时，下班主要就是玩游戏、睡觉，这样持续好久了。很多次都想睡午觉或晚上睡早点，可都是一下班就一直玩个不停……

玉林 陈海松

马修：握爪，我也一样，貌似我们这种首先要从“不达成某进度不罢休”的目标中解脱开。

两个星期坏了六次档，还是同一个游戏，记忆棒没问题。神啊，你在玩我吗？本来可以6周目的孩子伤不起啊！

东莞 Magic

马修：如果不是记忆棒的问题，就是游戏本身的BUG，那说句实话：换个游戏玩吧。

自从PSV被收后，大作一个接一个来，难道是我真的与PSV绝缘？

太原 陈其可

马修：有句话说得好：厚积薄发。等你PSV要回来之后就爽到爆了。

小编有用过DOS系统吗？听父亲说起来好像很坑爹的样子。

昆明 梦会萧然

马修：问了一圈很多小编都学过。我大学时也学过，但学得非常初级，而且现在忘得差不多了……坑爹谈不上，但当时学的时候Windows便已经普及了，实际应用中自然极少能用到，不过个别时候也会用cmd调出来用下，比如设定无线网络查看那一堆数据的时候。

遇到喜欢的游戏没钱买怎么办？两种游戏机都想买但只能买一台怎么办？

宜良 企鹅

马修：没钱买就攒钱或赚钱，毕竟游戏比主机便宜多了；而第二个问题，不如给自己列个对比，看哪个主机上想玩的游戏意愿更强烈、数量更多。

上网吧有烟味太呛，网游也早已厌倦，于是把小P拿来联机想交到更多机友，可是拿来就被好几个男生雷倒了，问我：这个MP5多少钱啊！

庄河 小尊

马修：网吧的烟味，唉……虽然早年混网吧时我也是烟雾制造者。不过同学就没必要被雷啦，他们只是以前没关注而已，就像本人一直不知道当周华语流行歌曲排行榜的第一名是谁、是台湾香港大陆还是新加坡什么的等等。

PSV版《刺客信条》会出汉化版吗？

合肥 MYLOVE后宫

马修：育碧中国好像还真的在申请《刺客信条3》的官方中文版，不过PSV版么……以主机普及度来说，可能性不大啊。小V加油吧。

从下周开始考试一直考到期末啊！想撞墙了，有木有！

上海 郑一帆

马修：天天考就没什么大不了啦，就像RPG后期出现的敌人都是早期的BOSS，什么东西一多了就不珍贵了。

小编们玩自己的游戏（非工作任务），是连续将1款游戏玩到滚瓜烂熟再玩下一款，还是一天一个花样，每天玩不同的游戏呢？

杭州 Deepthoart

马修：分人的，我就是一个游戏盯着打到封盘，但鲁叔绝对可以每天同时进行多个游戏而且不耽误看AKB，当然也有毛老师这种白天玩3DS版《终极军团》、下班玩PS3版《终极军团》的核心玩家。

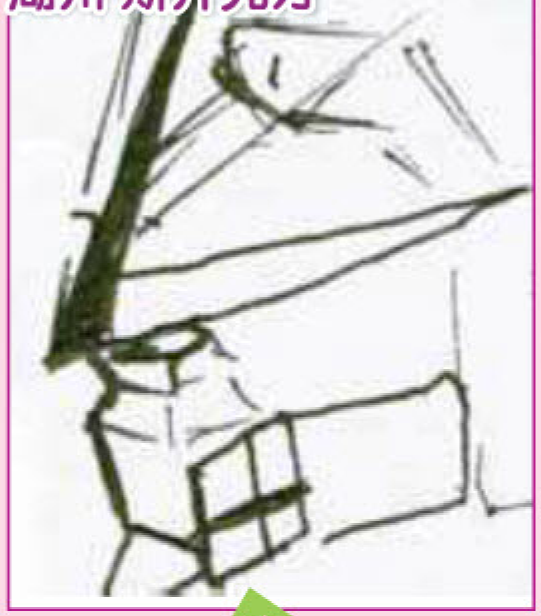
我真的很开心，上个学期让一名同学加入了掌机玩家的行列，现在班上又多了两台PSP，四个家伙联得不亦乐乎。

玉林 煊

马修：很好啊，是用什么游戏吸引他们的呢？

只言片语 买不到《动森》，什么地方都没货，再哭……（永康 星之卡）

湖州 斯介克汀



天津 JK

马修： 以我的涂抹经验来看，当时失误主要是在眼睛和发型上？不过现在很忧郁嘛。

马修： 画上的人……是女孩？

抚顺 天空之宇

马修： 其实就是圆轱辘的三人自行车，感觉也总是一个人在使劲，不会骑这种啊。

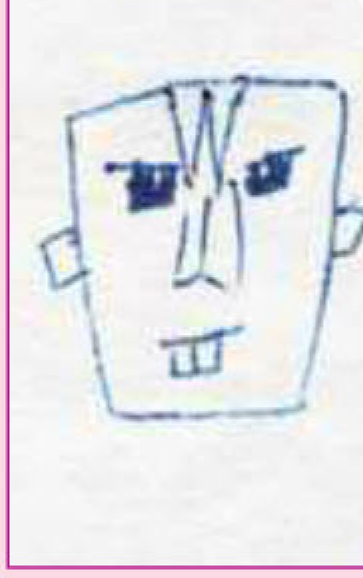
马修： 侧面看其实蛮像擎天柱的，还好我知道这是高达。

马修： 被抽奖挤得仅露出半个脑袋的可怜人儿。

天津 张翌伟

沈阳 腌甜葱

天津 大宇慧子



马修：《战神》的奎托斯和《街霸》的达尔辛姆都是光脑袋上有两条道道——不过从没有耳饰来看，是奎托斯！

稿费待确认通告

表中的作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R
凯文	190	自由谈	多年以后
唯心百辟	186	玩家点评	海贼王 巨人之战2
石子安	185	自由谈	我的童年、青春与《掌机王SP》
北风水君	182	玩家点评	战国BASARA 群雄编年史
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》： 第14、15、22辑，定价：12元。41、43、55、62、63、65、71、74、77、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183、189、190、192、193、195辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、167、187、191辑，定价：16元。196辑，定价：18元。

《口袋玩家》： 11、15～18、28、38、42～46、54、55、59～61辑，定价：16元。**《怪物猎人狩猎志》：** VOL.6，定价12.00元；VOL.11～13，定价18.00元。

《3DS专辑VOL.3》，定价32.00元。**《PSVita专辑》：** VOL.2，定价：32元。**《PSP专辑》：** VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14、VOL.17、定价：32元。**《NDS专辑》：** VOL.2，定价：25元；VOL.5，定价：28元。**《NDS宝典》：** 定价28.00元。

《手游PLAY》： 第1辑，定价25元。**《卡牌·桌游》：** 第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮编： 730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。
电话： 0931-4867606，
Email：pgking@263.net

只言片语 最近我妈说每月给我固定生活费，仔细想想，我也是工薪阶级了（笑）。（漓江 Alam）

FAQ电台

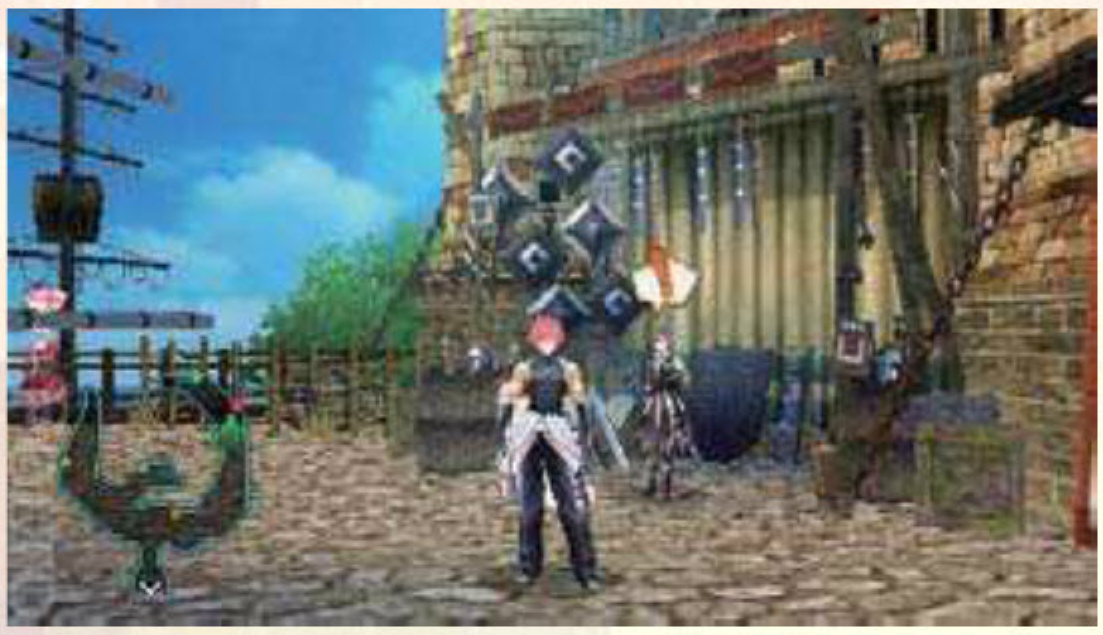
栏目主持 LIKY

看了新版《隋唐演义》的超长预告片，对此剧开始严重期待了，不过王宝强饰演的李元霸把我给雷到了。《隋唐演义》的小说、评书都已经读过、听过，现在就差电视剧版了，话说，这么好的题材怎么没厂商出游戏呢？好吧，闲话少叙，来看看本辑的问题。

《光明之刃》可以攻略几个女生？

广西 黄继广

共有6个，分别是阿尔米娜（エルミナ）、阿露蒂娜（アルティナ）、米丝蒂（ミスティ）、罗泽琳蒂（ローゼリンデ）、雪姬（ユキヒメ）和咲夜（サクヤ）。要注意女主角在通关后好感度够高的话，会出现左边那种桃心符号，但是咲夜要打完隐藏任务才出现结局CG，看完以后读通关存档进去还是没有这个符号，必须要再打那个任务才能再看。



★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《怪物猎人4》中的新武器“操虫棍”是属于近战还是远程武器？

吉林长春 ましょ

操虫棍是百分百的近战武器，只是可以将依附在身上的猎虫发射出去吸取怪物的体液，不过这招不属于攻击，属于强化自身的辅助招式，当猎虫成功吸取体液并回来后猎人就能得到能力上的强化。

PSV连Wi-Fi上网，有时候显示NW-9XXX-3的错误，到网上找，发现很多人也有这样的问题，这是怎么回事？

湖南株洲 讨半

PSV上网出现错误代码的情况的确会有不少玩友遇到，建议你先试试重启路由器，删掉PSV上的无线连接后再重新连接，如果不能解决的话就手动设置PSV上的IP地址试试，根据路由器的网段，如果是192.168.1.1的网段，那么PSV上IP地址为192.168.1.x（x为2～255之间任意数字），子网掩码为255.255.255.0，默认网关为192.168.1.1，看看能否解决。（有的路由器默认192.168.0.1网关，则IP地址和默认网关都要改为192.168.0网段。）

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

3DS的Nintendo Video要怎么才能下视频？要用日本网络吗？怎么才能在中国用日本网络，网上好像有个什么软件可以上日本网络，要怎么用啊？另外3DS为什么锁区？

只言片语 校运会三天，玩游戏度过，感觉很好。（玉林 小99）

为什么？

云南大理 黄宇洋

3DS的Nintendo Video都有IP地址区域限定的，美版要美国IP，日版要日本IP，所以国内要看的话只能通过VPN挂代理的方式，家里必须要有PC和无线路由器，让PC运行VPN获得日本IP地址，然后在3DS上设置代理服务器（PC）再访问网络就可以看了，具体步骤非三言两语可说请，你可以上网搜搜教程。至于3DS为什么锁区，你要去问聪哥，不过这也是任天堂的优良传统了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

请问神游的3DS可以玩日版游戏吗？

广西 董帅

其实在上一辑（Vol.195）中的神游3DS XL评测中已经测试过，神游3DS为独立分区，无法运行美、日、繁体中文版的3DS游戏，仅能运行简体中文游戏。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《终极军团》中改造步枪用的ライガルディウム结晶要怎么打出来啊，不管怎么打都出的是ライガルディウム。

Email tall

也许这位读者现在已经解决这个问题了，不过这里还是详细地说一下吧。这个素材是ライガルドロック掉落，而且只有在VR任务中才会出结晶。刷出来的方法无他，只能是“耐心”，不过应该还是不难出。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

看“三次元空间”介绍说《战国无双 编年史 2nd》有放出补丁，到底要怎么更新啊？

Email Aetas

3DS目前所有放出过更新资料的游戏，都需要先进入e商店，系统就会根据玩家的游玩记录自动提示下载补丁了。如果不小心取消了，也可以打开菜单，在“设定・その他”→“更新ソフトの确认”中查看。下载完成后进入《战国无双 编年史 2nd》游戏，主菜单下会多出一项“更新确认”，点击后选择“はい”即可，完成更新后上屏幕游戏LOGO的右下角也会出现“ver.1.1”字样。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《动物之森》中在有芜菁的时候可以调时间吗？可以扔在地上保鲜吗？想要快点把家建好。

浙江 棉花糖

只可以往后调整不超过距离买芜菁的日子6天的时间，一旦超过或者往回调就会使芜菁烂掉，同理如果你和你朋友有时差，两个人联机时一定要注意，如果他的时间比你的早，你的芜菁就有烂掉的危险了哦。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

有什么办法让DSTWO进行游戏中退回主界面选游戏的地方，有快捷键吗？

苏州 贺念禹

游戏中可随时L+R+Start键呼出菜单，选择左上角的Reset便可返回主界面，注意运行游戏要选择补丁模式才能呼出菜单。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

正在考虑把美版3DS换成日版的3DS LL，给些意见呗。

太原 ZERO

其实也没什么建议，买的时候和NDS时注意的那几样差不多：1.中轴是否紧，机身合上的情况下拿着上机身看看上下机身之间的夹角，太大就松了；2.开机后是否有色温差，比如上下屏是否偏黄或偏蓝、尤其是上下屏色调是否一致；3.开机后读取SD卡而黑屏时看有没有亮点，读取后瞬间白屏时看是否有暗点；4.开机后看下屏边框是否漏光（这个在3DS时候还有发现）。至于其他建议，就是无论玩游戏时候多激动也注意别把火发到按键上，另外如果经济条件允许美版3DS最好也先别卖，毕竟有些游戏是先出美版或者只出美版的。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

有些汉化PSP游戏运行时会有BUG，如果换成原版ISO是否能解决？

天津 JR

如果是汉化版的问题，那么通过运行原版、通过BUG位置后存档然后再换回汉化版，这个做法完全行得通。如果原版也有问题，那就只能升级系统或找对应该BUG的补丁了。

只言片语 不得不说神游这次很给力啊，3DS XL自带两个游戏，三个版本图案也都很好看，但是锁区问题……好纠结啊！（马鞍山 玮园长）

交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

黄继广　昵称：小JJ

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《光明之刃》
地址：广西玉林市博白县博白县六十米大道农贸市场
邮编：537600　QQ：1450651249
Email：1450651249@qq.com
电话：15507557933
想说的话：第一次买《掌机王SP》，很开心啊！（编注：从相同的电话号码看，左右这两位应该是同学？）

陈思　昵称：思思

性别：女　年龄：17
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《牧场物语》
地址：广西玉林市博白县博白县中学1105班
邮编：537600　QQ：137610417
Email：137610417@qq.com
电话：15507757933
想说的话：在同学的帮助下成为了掌机玩家，也是第一次填回函表，游戏的感觉很好。

赵方　昵称：ICE

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBA、PSP、3DS
喜欢的游戏：《塞尔达》、《口袋》
地址：天津市河东区光华路1号军旅公寓23号楼4门502
邮编：300182　QQ：906076052
Email：zhaofang711@yahoo.cn
电话：13102256660
想说的话：我要《MH4》的单肩背包。

陈其可　昵称：lelouch

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、PSV、3DS
喜欢的游戏：《MHP》、《COD》
地址：山西省太原市万柏林区西山南寒建筑北巷建筑东街410小区26号楼A座3单元302号
邮编：030053　QQ：1024638528
Email：lelouch5234@163.com
电话：15525439520
想说的话：等待PSV的游戏大潮。

程霄熠　昵称：梦会萧然

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《美妙世界》、《牧场物语》
地址：云南省昆明市高新区亨德森高新一中
邮编：650106　QQ：929275911
Email：yi7798@sina.com
想说的话：一直找不到NDS同好，我的各种联机要素啊……

只言片语　3DS破解看来很难，正版之路要坚持了。（上海 王菁益）

朱梦然

昵称：ミクミク

性别：男　　年龄：20

拥有掌机：NDS、PSP

喜欢的游戏：《初音》、《口袋》、《极限脱出》

地址：江苏省南京市六合区星河枫园11幢3单元305室

邮编：211500　　QQ：302776093

Email：302776093@qq.com

电话：13813359635

想说的话：我的幸福就是在家有动漫看、有掌机玩，但是现实……

唐沾

昵称：DD

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：NDSL、PSP、3DS

喜欢的游戏：《口袋》、《逆转》、《口袋》

地址：广东省韶关市浈江区冈度广场电器街19号传讯电器

邮编：512000　　QQ：243013346

Email：243013346@qq.com

电话：18023654363

想说的话：好久不见！

许弘啸

昵称：XHX

性别：男　　年龄：13

拥有掌机：无

喜欢的游戏：《MHP》、《山脊赛车》

地址：贵州贵阳市南明区观水路地化所21幢1单元5楼10号

邮编：550002　　QQ：948481914

Email：xuhongxiao@sina.cn

电话：13985183321

想说的话：考得好就可以买新机子了。

袁邦元

昵称：地图fish

性别：男　　年龄：14

拥有掌机：GBA、GBA SP

喜欢的游戏：《星之卡比》

地址：四川省成都市成华区四中（北湖）石室（北湖小区）初2014级二班

邮编：610052　　QQ：1375092559

Email：1375092559@qq.com

电话：15802828654

想说的话：我爱卡比。

高炜

性别：男　　年龄：29

拥有掌机：NDS、PSP、3DS、PSV

喜欢的游戏：《无双》

地址：河南省洛阳市西工区洛北乡政府502房间

邮编：471000　　QQ：262771961

Email：262771961@qq.com

电话：15838891327

想说的话：我想要个无线手柄啊！

方鼎昆

昵称：卡尼多玛特

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：PSP、3DS

喜欢的游戏：《潜龙谍影》、《怪物猎人》、《口袋妖怪》

地址：新疆乌鲁木齐市新市区北京南路837号祥和家园小区A座5楼F号

邮编：830011　　QQ：923172241

Email：fdk2767229@126.com

电话：15739539936

想说的话：没啥说的哦。

梁小东

昵称：类星

性别：男　　年龄：21

拥有掌机：NDSL、PSP

喜欢的游戏：《口袋》、《火纹》、《恶魔城》

地址：浙江省杭州市江干区浙江工商大学钱江湾生活区25幢504室

邮编：310018　　QQ：385205140

Email：385205140@qq.com

电话：15158259194

想说的话：好想玩3DS啊！

只言片语　虽然看《逆转5》那3D建模老不顺眼，但还是期待。（桂林 豆腐）

小编寄语

苍穹

◎由于截稿日基本都要忙到次日凌晨，在地铁停运、打车费用昂贵的情况下，个人只能选择在编辑部睡一晚。不过入冬后问题就体现出来了，偌大的编辑部实在太冷了……是不是该向领导申请一个睡袋呢？

◎上下班的途中开始听评书《封神演义》。无论是相对沉闷的桥段，还是战局紧迫的环节，袁阔成老师都能适时地插入一两句幽默的话语，让人忍俊不禁，个人也非常喜欢这种评书风格。

◎虽说《第二次机战OG》的诱惑很大，但个人最近玩的却是一款FC的同人改版游戏《重装机兵Super Hack》。游戏对于地图的改动很大，不少新怪物的外观也很有亮点，这里也向喜欢“《重装》系列”的同学们推荐一下。

乌冬

◆向从来不看日本综艺节目的毛老师推荐了《ピカルの定理》，里面有一个叫作变色龙的环节，讲的是让艺人装扮成某个与自己无关场合的一份子潜入其中并打成一片，如果给认出来就失败，结果毛老师看了一集后就不能自拔，还把网址收藏起来反过来向我推荐哪一集好看，顿时有种莫名的成就感。

◆AKB48东京巨蛋演唱会的DVD终于出了，可是自己订的蓝光版还要等到12月19日，为了最大程度享受蓝光版的乐趣，于是决定不看网上放出的各种DVD版，搞得这段时间无论是看群消息还是上网都得小心翼翼，凡是见到任何有相关的字眼的东西都得回避，实在是太煎熬了。

咕噜（美编）

◆生活中最大的烦恼就是：找东西。人生最让人抓狂的事莫过于：你很自信的认为摆放在某处的东西，在你急需用到的时候却不翼而飞，特别是在浪费了大量时间后，当你连不可能的地方都找遍了，却依然踪影全无。这时候的沮丧与无奈、失望与懊恼是无以复加的。

胧月

★日版《纸片马里奥 超级贴纸》偷跑一天，购买的当晚顺便看了《少年派的奇幻漂流》。剧本很有日系推理风格，个人觉得最出彩的地方是虎与人的共存，以人比喻无所不在的神性（我将其理解为Paramatma）。网上影评似乎主流把无人岛看做是主人公母亲的暗喻，我却坚持觉得这应该是毗湿奴，理由1是影片中对毗湿奴的叙述，理由2是第二个故事中厨子对主人公母亲所作所为的细节。岛的外形有很强的女性特征吗？没看出来。

★跟小林立相比，五十岚简直是业界良心。《阿知贺篇》漫画剧情越烧越旺，新一话刚出，各队伍、各角色的粉丝们就争得不可开交。我虽然不粉48系偶像团体，但觉得《天麻》对粉丝的吸引方式与之甚为接近。

LIKY

◆忍受不了自己手机GPS信号弱的问题，在网上看了一圈动手改造的帖子，终于对自己手机开膛破肚DIY了一番，加装了两个陶瓷天线，信号果然倍增，成就感也暴增，不过用了几天后发现似乎还不完美，又开始寻思怎样改进，真是生命不息，折腾不止。

◆iOS版的《混沌与秩序 英雄战歌》出了，这款向《DOTA》致敬的作品素质很不错，可惜是服务器实在太烂了，没有VPN基本没法玩，实在是吐血，期待Gameloft尽快解决服务器问题。虽然自己之前从没玩过《DOTA》，但这款游戏倒是玩得不亦乐乎。

◆看到Gameloft推出了对应IOS设备的手柄的新闻，顿时对这家公司充满敬意，作为目前手游厂商中最具实力（也最有良心）的厂商之一，此举绝对有巨大前景，我看好你哦。

sienna

◆现在每天都过得无比的充实，不知不觉已经12月了，2013年就快来了，是要好好的总结一下2012年的种种，再计划一下2013的事了。

◆每天都是凌晨2点半到3点才睡的人真心伤不起呀……

马修

◆和女友把结婚证领了，从此妹子变成了老婆，婚礼什么的就回老家办了。

◆开了大坑：《口袋迷宫 伟大之门与无限迷宫》，果然自由自在接任务更符合我的游戏风格。而在PSP版《机车风暴》这坑尚未填上的情况下，PS3版《机车风暴》三作的大坑也一起开了……

◆雨夜路过星巴克发现的一幕：清新而黑的夜的路灯下飞舞着灰尘般的细雨，咖啡厅的光线给门前营造出一小块暧昧的色调，两个饱经沧桑的老人坐在咖啡厅门前用琵琶和二胡演奏乡情浓浓的民乐……对比和反衬将雨夜的情调发挥到了极致。

◆加班太困，想到之前被热炒的《江南Style》，决定听听提神……听完之后又听《最炫民族风》中和一下，继续开工。神奇的是，各种所谓的洗脑神曲在我这都留不下半点印象。

白菜

□年间小说销量破300万的《刀剑神域》创造了一个奇迹，作为一名轻小说作者，川原砾今年的销售量表现甚至压过了村上春树，这是一部精良的动画带动小说销量的最佳佐证。同样出自其手的《加速世界》年间销量刚刚破百万，对于奉行《刀剑》>《加速》的我来说，算是个不错的证明。当然，个人喜好是没有比较的必要的。

□《乔乔奇妙冒险》进度进入第二部，乔瑟夫·乔斯达登场！在NICO上发现很多人评论说“杉田智和声音完全不适合乔瑟夫！”“不管怎么听都是银时，没有表演力！”虽然我不赞成这种说法，并且非常喜欢他演绎的乔瑟夫，但还是再一次认识到果然越出名的人就越会被批评，像是为第一部主人公乔纳森配音的兴津和幸，由于没有什么大名气，反而获得一片赞扬之词。现在已经能预见到，第三部空条承太郎出场时，小野大辅会被骂成什么样了（笑）。

□《终极军团》3DS版无法线上联机，多么可耻的设定！我现在非常理解当年狂喷《MH3G》的玩家们愤怒的心情。于是我转过头就去买了PS3版。

Juxi（美编）

◆无意中认识了M的朋友，聊天的时候告诉我QQ头像就是本尊，仔细观察了一下，大吃一惊，我想我的眼睛还没有坏得太彻底，是一只猪头没错。好吧，这个……有幽默感确实是个非常好的特质……

◆这几天午餐总是不知道吃什么，一到下班就特别迷茫，通常都是到便利店吃点面包了事，被爸妈知道又要唠叨了……

◆有些人遇到事情总是喜欢缩在龟壳里，逃避现实，什么时候也能勇敢一点呢？

阿鲁

■花了一天的时间看完了日剧《孤独的美食家》第一季，剧情什么的不做评论，不过看着大叔（剧中主角）身体倍儿棒、吃嘛嘛儿香的表现还真是深受感染，感觉不管什么东西到他的嘴里都非常好吃……话说我还真是羡慕他的食量，我现在连他的一半食量都赶不上了。

■第一时间入手了《第二次机战OG》，近期几乎所有时间都耗在了里面，其他的不说，单就这高清画面就已经值回票价了，而且这次的《OG》里竟然还出现了《第四次超级机器人大战》（本人“《机战》系列”的启蒙作品）里的敌人。听着那熟悉的BGM，思绪瞬间回到了十多年前，一个小屁孩在自己家的游戏室一遍又一遍地看着“计都罗睺剑·暗剑杀”的战斗动画，每次看都跟打了鸡血似的兴奋……我想，这种感觉应该就叫“幸福”吧。

酷洛洛

★白天在编辑部赶稿子，晚上在家《PSO2》，碎片时间玩手游《逆转三国》，这段时间的生活真充实！（是宅吧。）

★最近上《PSO2》各种卡，读图死循环、场景缺少个别设施，莫名其妙地掉帧，无法进好友队伍等各种怪BUG，虽然最后官方给出了原因（具体可以看本辑的“游俏小筑”），但无论我还是工会的成员，无论口里还是心里都默默念叨着：一切都是酒井的错！

半夏

★彻底《K》中毒，于是有了图上这些，小说和漫画都十分好看，如果动画完结，估计还能撑一段时间，下一次再写小编寄语时大概就能看到《K》动画版的结局了，那时我再来分享感想好了。

★玩“《逆转裁判》系列”最爽的部分就是和别人吵架总能赢得扬眉吐气的感觉了吧……什么时候现实中我也能“啪”地拍桌子，“咚”地出示证物，“咔嚓咔嚓”地和别人吵个痛快呢？

★在我赶稿到最痛苦的时候，八老师说她家村子有美丽的极光，九老师说他家村子有高价芜菁，朋友说她家南岛有限定家具……555555，教练，我想打《动森》(号泣)!

澄香（美编）

☆最近吃了好多巧克力，加上秋冬天比较爱吃肉食，所以明显感觉自己胖了一圈。

吐槽记事本

栏目主持：白菜

白菜
集合集合。今天的第一个话题是由来自石家庄的刘梁先生提供的，讨论下“小编们最喜欢的玩游戏的姿势。（站立、躺着、趴着、倒立？）”
胧月
先生?
白菜
26岁的读者，可以叫先生了。为什么这几个选项里惟独就没有坐着呢?
胧月
小编都是魑魅魍魉啊，跟人民群众一样坐着打多掉时髦值，大概是这个意思吧。
苍穹
坐在松软舒适的沙发上玩——梦寐以求。
白菜
我个人还是觉得躺着打最放松哦，身边再放一杯冰镇可乐，哇~
半夏
-0- 有读者？！
白菜
你这是什么反应，让我无所适从。
苍穹
玩多了乙女GAME智商会出现这种变化?
半夏
哦，没事儿了，有一个人的昵称我这显示错了，我以为混进来一个读者。
LIKY
我一直觉得玩掌机比家用机最好的一点就是姿势有天然优势，躺着、趴着、睡着都可以玩。
半夏
找一个舒服的沙发，把自己扔进去，这是最爽的姿势。
苍穹
躺着其实挺累的，无论3DS还是PSV。
白菜
你们说的沙发，是不是限定那种软绵绵的，一坐进去不靠双手撑就站不起来那种啊?
半夏
－－没有那种物质吧？再软，也能站起来啊。
苍穹
看过《六人行》么？就Joey他们家那种沙发，“Oh yeah！”
白菜
我以前在家里玩游戏的时候，沙发都是硬的木质沙发，打着打着躺下去发现还没床上舒服，于是以后就在床上打了。
苍穹
你有姿势你自豪。
半夏
于是毛老师眼镜多少度？（好孩子千万别学。）
白菜
500+散光。
半夏
还是把自己扔在沙发里比较好。
白菜
家用机倒是为了享受高清画面，一般都得在客厅玩，或者是接电脑显示器玩，想要躺着或趴着就不怎么方便了。
LIKY
不过说起来掌机应该比家用机费眼，由于姿势过多，视力下降绝对快，端端正正地坐在电视前还是好点，我的1000度视力就是玩掌机玩多了。
酷洛洛
1000度……
白菜
1000度……
酷洛洛
我是散光，估计是躺着打游戏多所致吧。
LIKY
我也是散光，400度，晚上弱视。
乌冬
一直躺着玩视力也没什么变化……
白菜
我是在打掌机之前就已经固定这个度数了。我眼睛变坏的原因是因为受伤，不过这又是另外一个话题。
苍穹
糕富帅毛老师究竟被什么刺瞎了“狗眼”？欢迎收看《走进科学》。
胧月
毛老师全套红木家具啊。
白菜
全套是怎么个算法我不清楚，也就一张长沙发，几把太师椅。

胧月
给我再加400度。
半夏
200度的我已经很痛苦了，400度、1000度的人到底活在怎样的世界……
白菜
200度简直不是个事儿，所以你现在才敢摘掉眼镜走路。
胧月
毛老师很自豪。
苍穹
就职后视力越来越差。
半夏
上大学以后视力就固定了啊，不会差吧?
白菜
自豪得一笔，吃鸡煲时不怕热油窜到眼睛里去，天然防护。
半夏
还能在吃的时候自动被蒸汽打码。
白菜
不过看3D电影时很痛苦……
乌冬
这也能自满……
白菜
之前做《终极军团》攻略的时候，在公司的靠背椅上打和在家里的床上打比较了一下，发现还是床上舒服。至少想砸机的时候可以狠狠地往枕头上砸。
酷洛洛
别在这栏目上教坏读者坐姿……
白菜
床上哪有“坐姿”可言。虽然现在才提，不过这个读者有提到“站着”这个姿势，有没有谁站着玩过游戏啊?
LIKY
有过一边陪人逛街一边打《MHP》的经历。
苍穹
有啊，之前做你最喜欢的《跨界计划》的攻略，连续熬夜，最后几关的时候节奏慢得实在撑不住，不站起来玩直接就睡死过去了。
胧月
地铁里呗。
乌冬
玩Wii和PS3那些体感游戏就站着玩咯。
半夏
最近等地铁时会玩，电梯里也会。
胧月
电梯里也会? 再假一点。
白菜
《动物之森》吧，那种玩法跟拿手机看网站没啥区别。没有啥即时要素，可以随时打随时停的。
半夏
嗯，毛老师说得对。我家23层，有时还层层停，我就打打《动森》。
胧月
洗地的毛老师。哦，我都忘了你们是师徒。
苍穹
哦，我都忘了你们是师徒。
白菜
唉? 还有这设定?
苍穹
白菜师父，大师兄说得对！白菜师父，大师兄和半夏说得对!
白菜
二师弟，冷静点。
马修
做碟归来，话说今天的话题，倒立着玩是怎么回事?
白菜
那个应该是人类不太可能完成的动作。
阿鲁
呃，才回家- -
白菜
搞死你，跑哪儿去了。
阿鲁
下次记得提前3天通知我，年底了我比较忙。
白菜
鲁叔也到了，就准备开始下半场吧。今天的第二个话题是由来自天津的杨晨同学提供的。“临近考试时学校把所有的音乐、美术等课程全部改成语文、数学等正课，小编在学生时代时有没有这种经历，有什么看法? ”
苍穹
没啥，语文和数学课也可以画画啊。
白菜
我觉得问题不在那里……
半夏
肯定有的啊，当时满怨念的，不过现在就觉得没什么。
LIKY
我好像有过，但很少。
阿鲁
刚开始很不习惯，之后就慢慢习惯了，到最后真上体育课时反而不习惯了。
酷洛洛
意料之内，情理之中，无奈也没办法……
马修
音乐课美术课其实都无所谓了……因为当时觉得教的歌曲和画画都不对我口味啊。
阿鲁
不过我倒是很喜欢把美术课变成其他课，美术考试个位数分数的飘过……
苍穹
只要有心，随时都是美术课。政治课本上各种插画，还在班级传阅过。
阿鲁
你们到底是有多喜欢画画……
白菜
这个读者16岁，刚好高一或者初三吧。
LIKY
貌似真的是这样，美术和音乐是初中的吧。高中哪有时间安排这些闲课。
半夏
苍老师武能打游戏文能画插画。
白菜
我想他应该是想说把一些不重要的副科全部改成主科，结果让休息（？）的时间变少了。
马修
初三肯定的，但体育课没取消还不错。
白菜
这倒是，当年我们曾经一天排下来六节数学课。
阿鲁
其实我上高中反倒没怎么被取消体育课，原因是我们班主任是体育老师……
马修
有体育加试在，体育课当然不会取消啦。但那时候感觉最苦逼的是体育课啊，各种体能训练……
半夏
当年考体能测试要求做多少个仰卧起坐合格，有个女生死活做不了多少，最后监考老师数数时就给她跳着数。1、2、4、7、12这样……
白菜
这也行，直接划个及格算了吧。
半夏
差不多，都是自己老师监考，虽然体能测试听起来好难其实不会为难人的。
苍穹
应该这样数：一二三四、二二三四、三二三四……

白菜

……再来一次。

阿鲁

当年仰卧起坐得的满分……

咕噜

我记得要在1分钟内，做满40个才满分的。

半夏

如今您再来做几个看看。

苍穹

鲁叔曰：现在不行了，刀口疼。

胧月

仰卧起坐是以前最容易满分的项目，我就问鲁叔你能做几个引体向上。

阿鲁

我觉得最容易得满分的是掷实心球，随便扔都是满分。

白菜

那也太随便了吧。

阿鲁

说实话引体向上实在做不动，当年也就3个左右的水平。

苍穹

还是在两腿乱蹬的前提下?

酷洛洛

男生最喜欢就是体育课了（粤语：睇肉课）。

LIKY

这谐音谐得很经典啊。

胧月

蹲在做俯卧撑的女生面前是你最大爱好。

马修

体育课穿得少?

酷洛洛

谐音冷笑话而已啦，国内的运动服怎么可能会少布。

苍穹

狼友又和谐了。

酷洛洛

我记得有段时间体育自由活动的时候跑上天台玩游戏王对战卡。

白菜

我也试过，但是被老师抓住阻止了。

阿鲁

我们也就运动会的时候跑出去，你连体育课都敢跑……

马修

我们那时运动会老师在旁边盯着呢，鲁叔。

阿鲁

我们也盯啊，中途还要点名，我们一般是等点名之后再跑，板凳就让关系好的朋友帮忙搬回教室。

马修

你们班多少人……少人了老师都看不出来。

阿鲁

小学的时候一个班50多个人吧。

白菜

小学你也跑，丧心病狂。

马修

小学……鲁叔果然早熟，小学就逃课。

阿鲁

上初中就不存在跑了，直接走掉。我托儿所就开始逃课了好不好?

白菜

怎么走得掉的？初中以后运动会都会在结束时点名的，要是发现不在就死定了。

阿鲁

估计你们学校管得严，我们学校基本不管的。

马修

不是别人学校管的严，是你学校管的太松……

半夏

要打一行字：友情提醒专业逃课，小孩切勿模仿。

阿鲁

我们学校后门墙外面是山坡，有些猛人为了逃课直接翻墙，墙头离地面至少3米高，那些人直接跳眼睛都不眨……好吧，地面是软土。

白菜

软土你说个……

马修

得亏你幼儿园时候治安好，换现在，幼儿园小朋友逃学遇上人贩子……

阿鲁

那也有3米多高啊，一般人还是得眨几下眼睛的吧。

白菜

这不显得你不一般吗？（陈佩斯）

阿鲁

没有，我真心不敢跳。有人跳2米不到的崖脚都被摔断了……好吧，那是水泥地。

白菜

水泥地你说个……

马修

所以说，好孩子莫要学鲁叔。

胧月

2米多的水泥地我还是敢蹦的，自习课翻墙出去就靠它……这回我又叛变了？（陈佩斯）

马修

坐墙头上腿垂下来差不多就离地一米了……2米的还没问题。话说这算不算教人跳墙?

白菜

……这里有没翻过墙的人么?

半夏

没……翻墙这么高端的事情……我也就在电脑上做做。

阿鲁

我爬过树，貌似还真没翻过墙……

白菜

原来人家是翻墙逃课，鲁叔是爬树逃课，这就是Style。

马修

我中学时从来都钻铁栅栏……那时候瘦……现在绝对钻不过去了。

白菜

差不多下班了，就到此为止吧。这么多素材应该够整理个3页了。

经过一晚上的整理……

白菜

我发现怎么全都是教坏读者姿势的模范回答啊……

《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！

动森村委会

栏目主持：半夏

《立体动物之森》是“《动森》系列”首次登陆3DS平台，游戏内容相当丰富，玩家身为一村之长每天需要做的工作非常多，虽然有静江小秘书协助，但是难免会有些遗漏，从本辑《掌机王SP》开始“动森村委会”正式开张了，在这里将为大家网罗每月村中重大事件、村长心得交流、村民生活集锦等等，所有有关《动森》的一切都会在这里出现，各位新老村长赶快来关注一下吧，如果你有什么要对其他村长说的也欢迎投稿，具体请看栏目最后的“征稿启事”。 文 KK7

园艺

当一个好的村长首先要抓好村内环境，给村民一个舒适的村子，村庄中树木和鲜花的数量影响着村庄环境的评价。环境评价可以在办事处和小秘书对话，选则“环境のこと”来听取评价。从关键词能够看到村环境的整体状况，具体如下：

评价关键词	原因	解决方法
绿が少ない	种植的树木过少	在树木过少的地方种植树木
木が多い	种植的树木过多	将树木过多地方的树砍掉
物足りない	种植的鲜花过少	种植大量鲜花
杂草が问题	村里长有杂草	拔掉杂草
いろいろ置きっぱなし	地面放置的物品过多	将地上的物品拿掉
ゴミが散らかっている	地面上放置有垃圾	将鞋子等垃圾拿掉
サイコ–の村	环境最高的村子	环境已达到最高，注意维持

达到最高评价后可以开启办事处的改建和公共设施花钟。下面就为大家详细说说树木和花朵的种植吧。

树木的种植

树木一般通过种植果实或者花店购买的树种后生长出来。其中种果树共有13种，分别为リンゴ（苹果）、オレンジ（橘子）、モモ（桃子）、ナシ（梨子）、さくらんぼ（樱桃）、レモン（柠檬）、マンゴ–（芒果）、ライチ（荔枝）、ドリアン（榴莲）、タケノコ（竹笋）、バナナ（香蕉）、ヤシのみ（椰子）、カキ（柿子）。其中香蕉和椰子属于热带植物需要在沙滩种植，竹笋可以成长为竹子，成熟的竹子会在地面不断分裂生长竹笋，需要挖出来后重新种植。花店能够购买到的是普通树和松树的树苗。

每个树木的成长需要4天，树木种下后不用浇水，同时雨雪天也不妨碍它们的生长，但是想要成功存活还是需要遵循一些规则。大部分树木种植下去后，种植地周围8

格内不能有其他树木和建筑物存在。松树只能够种植在村庄的上半部分。香蕉和椰子这两种热带植物需要种植在沙地上才能存活，在海边挖地铲起来的土是茶色就可以种植，白色的话是沙滩，无法种植的。同时周围8格也不能有墙壁和其他树。

要消除树木的话需要先用斧头砍断树干，再用铲子清除树根。而砍断树干会随机留下拥有特别图案的年轮的树桩，如浣熊，爱心和三角力量之类的。用银斧头砍断树干会有很高几率出现这些图案。由于留下的树桩可以坐且永不消失，村长们也可以特意用这个方法留下一些可爱造型的树桩来布置村庄。

在获得金铲子后还可以种植金钱树，具体方法是使用金铲挖坑，然后将钱袋埋到土里。埋下的金钱数量范围为100～90000。会随机成长成能摇下三袋钱（30000贝鲁）的金钱树。成长概率随着播种金钱数的提升而提升，不过就算埋下去90000也不一定能百分百成长成金钱树。

花的种植

花的来源很多，每天会随机在村里生成几朵花，同时园艺店也有卖。此外在玩南岛小游戏时，地面上的花都是能够带回来的，所以想将村里铺满鲜花是十分简单的一件事。鲜花种植下后可以随时按Y键回收并重新种植。枯萎的鲜花按Y的话是清除，需用水壶浇水，第二天才会活过来。如果村条例为“美村”，鲜花比较不容易枯萎，其他条例鲜花容易枯萎。雨雪天并不会对鲜花造成负面影响，在鲜花上奔跑或者疾停的话会立刻将花踩碎。由于特殊颜色的鲜花培育十分花时间，所以村长们去别人村里玩耍时一定要小心奔跑哦。当然作为村长也尽量不要在主干道上种满鲜花，防止悲剧发生。

特殊鲜花的培育和前作一样，将同一个种类的两朵鲜花种植在一起，经过几天后周围就会随机出现新的鲜花。根据玩家种

植在一起的鲜花的颜色，会有一定几率产生特殊颜色的鲜花。所以玩家将选好颜色的两朵鲜花种植在一起，周围1格范围内不要种植其他东西，然后静待新鲜花的产生就可以了。两朵鲜花配合后出现特殊颜色的几率不是100%，但是后期在豆狸商店到最大后可以购买到肥料，使用后就可以增加特殊鲜花的出现几率。

玫瑰（バラ）

名称	获得/配合方法	颜色
あかいバラ	自然生长	红色
きいろいバラ	自然生长	黄色
しろいバラ	自然生长	白色
ピンクのバラ	红×白/红×红	粉色
オレンジのバラ	红×黄	橙色
むらさきのバラ	白×白	紫色
くろいバラ	红×红	黑色
あおいバラ	紫×黑	青色
きんのバラ	用金水壶为枯萎的黑玫瑰浇水	金

郁金香（チューリップ）

名称	获得/配合方法	颜色
あかいチューリップ	自然生长	红色
しろいチューリップ	自然生长	白色
きいろいチューリップ	自然生长	黄色
ピンクのチューリップ	红×白	粉色
オレンジチューリップ	红×黄	橙色
くろいチューリップ	红×红	黑色
むらさきのチューリップ	橙×橙	紫色

波斯菊（コスモス）

名称	获得/配合方法	颜色
あかいコスモス	自然生长	红色
しろいコスモス	自然生长	白色
きいろいコスモス	自然生长	黄色
ピンクのコスモス	红×白/橙×橙	粉色
オレンジのコスモス	红×黄	橙色
くろいコスモス	橙×橙	黑色

三色堇（パンジ-）

名称	获得/配合方法	颜色
あかいパンジ-	自然生长	红色
しろいパンジ-	自然生长	白色
きいろいパンジ-	自然生长	黄色
あかきいろパンジ-	红×黄	红黄相间
あおいパンジ-	白×白	青色
むらさきのパンジ-	红黄×红黄	紫色

百合（ユリ）

名称	获得/配合方法	颜色
あかいユリ	自然生长	红色
しろいユリ	自然生长	白色
きいろいユリ	自然生长	黄色
ピンクのユリ	红×白	粉色
オレンジユリ	黄×黄	橙色
くろいユリ	红×红	黑色

紫罗兰（スミレ）

名称	获得/配合方法	颜色
しろいスミレ	自然生长	白色
きいろいスミレ	自然生长	黄色
むらさきのスミレ	自然生长	紫色
あおいスミレ	紫×紫	青色

另外游戏中还有几种特殊的植物。蒲公英，在2月～12月随机在村里生成，长成后可以摘下来拿在手里吹散（对着麦克风吹气，或者按A键），吹散后有机会生长出新的蒲公英，放置不管的话一定时间后会消失。三叶草和杂草，每天随机生成，如果要保持村庄环境的话需要去清理，其中清理三叶草时会随机获得四叶草，可当饰品戴在头上，能够提升运气。铃兰，只有村庄环境在最好时每天随机出现一朵，属于十分珍贵的花朵。金色的花，金色花由黑色的花生成，用金水壶来浇枯萎的黑色花后，第二天黑色的花就变成金色的花了。如果不想变

建设对花木的影响

当村长建造新的公共设施时会将周围的花草树木直接清除，所以要在一个地方建造设施时务必将花回收。此外一个对村庄规划破坏比较大的是村民的搬迁，当新的村民搬进来时会随机选取一块地来建造房屋，而他选择的地方和建造公共设施一样是直接清除当前地点上（6×6格）的树木和鲜花的。防止这个情况出现比较好的方法就是当有村民离开后，有新村民要搬来时，在村里大片花园内建造一个公共设施，这样房子就不会造在设施附近。等村民搬来后再取消这个设施即可。

合理的村庄布局

村庄中的树木鲜花必须合理布局才能达到最高评价，其中主要麻烦的就是树木的数量，如何保持树木的数量到刚刚好并达到最高评价呢？可以将村庄大致分割成横竖4×4共16个区域，在每个区域种植的树木数量在10棵左右就可以了。由于每个人的村庄结构都不同，有些时候有些区域被广场或其他建筑所填满，所以具体还是要微调并和小秘书对话来确认村庄评价的实际情况决定。

村长住宅指南

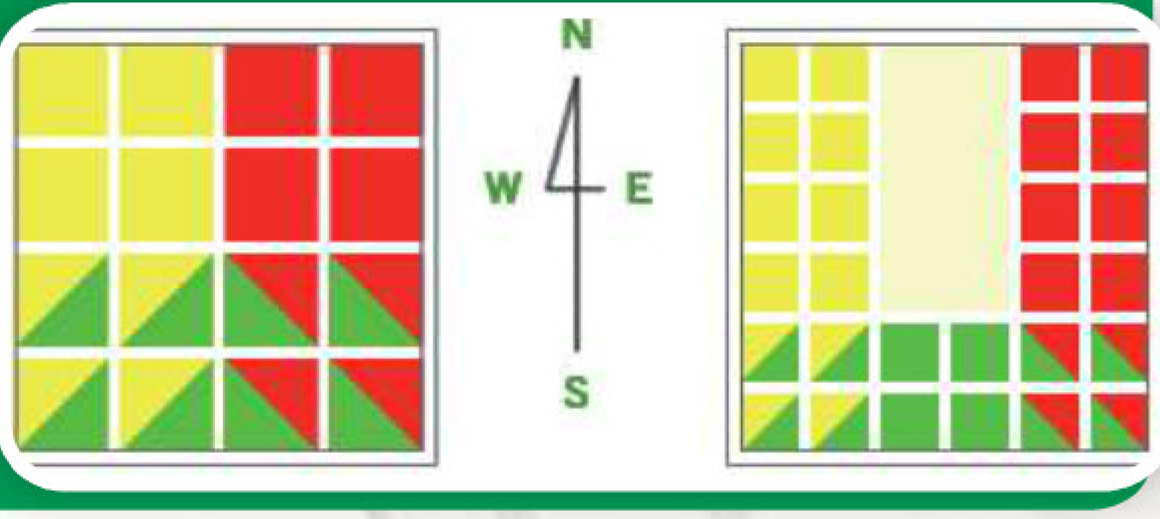
村长住宅最初只是小小的单间，但是还清每一笔房贷后就可以和狸猫房地产商人对话申请继续贷款扩建，最大可以扩建成6间屋子，每间8×8大小的豪宅。在狸猫房地产商店有位HHA（ハッピ–ホ–ムアカデミ–）审查员，HHA是对当前村庄居民房间进行审查评分，以掌握村民生活状况的奇妙组织。（每天早上6点潜入村民家中审查，没有人告他们私闯民宅么？）村长的房间也在他们审查范围内，他们会根据房间整体大小，家具摆放是否合理、是否有整体统一感季节感、有没有特殊收藏品、家具稀有程度等等多方面内容进行综合评价，根据评价点数不同会赠送给村长不同的礼物，具体如左表。

点数	道具
10000点以上	ハッピ–ホ–ムTシャツ（HHA纪念T恤）
20000点以上	ハッピ–ホ–ムペナント（HHA三角锦旗）
30000点以上	ハッピ–ホ–ムジヤケット（HHA夹克衫）
50000点以上	アカデミ–のぎんのたて（银色奖牌）
70000点以上	アカデミ–のきんのたて（金色奖牌）
90000点以上	ぎんのおうちトロフィ–（银色奖杯）
100000点以上	きんのおうちトロフィ–（金色奖杯）
150000点以上	きんのおうちのもけい（金色房间模型）

还清所有房贷后，村长会成为HHA的VIP会员，能够开启新的评分标准，评价达30万后开放住宅黄金外观，达到相应的评价点数时能够去狸猫房地产兑换黄金外观。要注意如果一次提升房间点数非常多，达到越级评价的话就无法得到被覆盖等级的奖励，例如从10000点评价精心布置后直接达到30000点，那么就不会得到20000点评价的奖品。HHA的评分范围非常宽泛，其中有房间风水一项，风水不仅影响房间评分，也能为村长带来好运气所以下面就为大家详细介绍一下风水。

风水

风水简单来说就是在房间内的相应方向放上相应颜色的家具就能让游戏内的运气上升。风水一共可以提升三种运气：金钱运、道具运和整体运势。房间左边对应金钱运，放上黄色的家具能够提升；房间右边对应道具运，放上红色的家具能够提升；房间下方则对应全体运，放上绿色的家具能够提升。在左下和右下这两个角落最好放上具有两个颜色属性（黄绿相间、红绿相间）的家具，才能符合提升两个方面运气的要求。下面是4×4和6×6房间的风水示意图，仅供参考。



堆雪人

进入12月村庄内会开始下雪，当白色的雪将村庄覆盖后。堆雪人这个常规的活动便成为了各位村民的主要日常活动了。堆雪人不是堆完就结束了，每个村长所堆的雪人都会有相关的活动和奖励，让大家的冬天不再寂寞。下面就为各位村长详细介绍下这个冬天最重要活动的点点滴滴。

如何堆雪人？

从12月中旬起村庄就会呈现冰雪覆盖的状态，一直持续到春天。在这个状态下每天在村庄内会刷新两个雪球，这便是堆雪人所需要的最主要素材。雪球每天只刷新两个，在雪地上推动会变大，而在没有雪的地方推动则会变小。当剧烈撞击树干或是推到水里去后，雪球就会消失。不过存档后重新进游戏就会继续刷新。村长要做的就是推动雪球，将雪球的大小累计到足够大，然后重叠在一起后就能成功堆出雪人了。堆出的雪人有个黄金比例的概念，当头和身体的大小比为1：1.1左右时，堆出的就是完美身材的雪人。堆出完美身材的雪人后会有提示，第二天会收到礼物。堆出的雪人会持续4天，在第5天彻底消失。

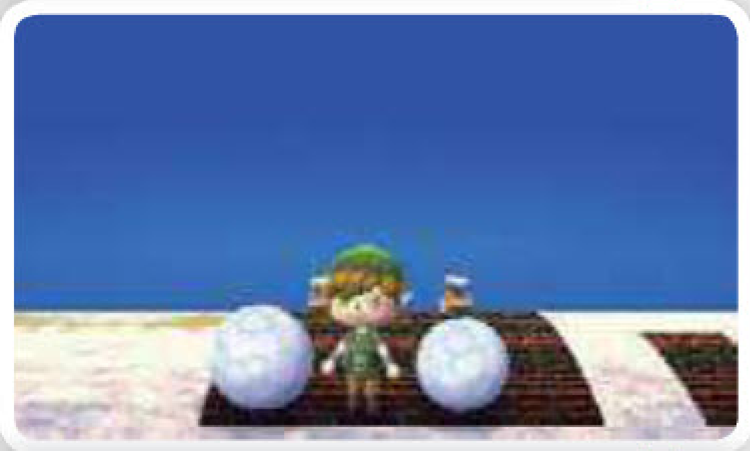
雪人种类

在堆叠前两个雪球的大小决定了堆出的雪人的种类。雪人根据大小一共有四个种类，分别是雪宝宝、雪妈妈、雪人和雪爸爸。不同的雪人都各有作用，堆成不同的雪人会给村长很多限定版非卖品家具作为奖励，在下面将为大家详细介绍。

雪爸爸

四个雪人中个头最大的为雪爸爸（ゆきだるマン），要堆出黄金比例的话，两个雪球如左图所示大小，身体到村长眉毛处（要推不少时间），而头则到村长鼻子左右高度。成功堆出来后就会得到宾果卡（ビンゴカ–ド），宾果卡上有一大堆数字，最初雪爸爸会将中间盖上印章。然后每天会随机出示一个数字，如果卡上有这个数字后也会盖上印章，当卡上收集的数字连成一条线后就可以兑换奖品了。村长可以堆多个雪爸爸来增加中奖率，每张卡只能兑换一个奖品，包括スキ–いた、ゲレンデのゆか、じんこうこうせつき等等（都是非卖品），卡片的有效期直到冬季结束。

雪人



雪人（ゆきだるま）是四个雪人中个头第二大的，只有完美身材的雪人才会给村长奖励，完美比例的雪球大小如图。奖励会在隔天寄到，是一个雪人系列的家具。雪人系列家具数量共有13个，同时还会获得帽子和雪人置物，所以想要全收集得至少要堆15次。

雪人给与奖励一览

ゆきだるまクロゼット	雪人衣柜
ゆきだるまクロック	雪人钟表
ゆきだるまソファ	雪人沙发
ゆきだるまタンス	雪人柜子
ゆきだるまチェア	雪人椅子
ゆきだるまテ–ブル	雪人桌子
ゆきだるまテレビ	雪人电视
ゆきだるまドレッサ–	雪人梳妆台
ゆきだるまベッド	雪人床
ゆきだるまランプ	雪人灯
ゆきだるまれいぞうこ	雪人冰箱
ゆきだるまのかべがみ	雪人墙纸
ゆきだるまじゅうたん	雪人地毯
ゆきだるま	雪人摆设
ゆきだるまのぼうし	雪人帽子

雪妈妈

雪妈妈（ゆきだるママ）是雪人家族中个头第二小的，和游戏角色一样大，完美比例的雪球大小如图。雪妈妈会向村长要雪之结晶，雪之结晶在下雪时会像蝴蝶一样在空中飞舞（完美的雪花形状，不是普通的圆形雪片），使用捕虫网就可以抓住，收集到指定个数后可以拿给雪妈妈交换一个冰晶系列家具，家具一共13件。在村长收集全前不会给重复的。如果堆出的雪妈妈比例失衡，则无法兑换。当体型尚可时，要5个结晶兑换一个家具。而完美身材的雪妈妈，只需要三个结晶就可以兑换一个冰晶家具了。当然村长们也可以收集了雪之结晶后到有完美雪妈妈的其他人村里兑换。

冰晶家具一览

アイスなクロゼット	冰晶衣柜
アイスなサイドテ−ブル	冰晶小桌子
アイスなシェルフ	冰晶架子
アイスなソファ	冰晶沙发
アイスなチェア	冰晶椅子
アイスなチェスト	冰晶箱子
アイスなテ−ブル	冰晶桌子
アイスなとけい	冰晶钟表
アイスなドレッサ−	冰晶梳妆台
アイスなベッド	冰晶床
アイスなランプ	冰晶灯
アイスなかべがみ	冰晶壁纸
アイスなじゅうたん	冰晶地毯

雪宝宝

最后为大家介绍家族中个头最小的雪宝宝。要堆雪宝宝是十分容易的，将球堆到刚好能叠起来就可。两个雪球太小的话是重叠不起来的，分别推一下变大一点再叠直到成功就可。雪宝宝样子十分可爱，但是并没有带来什么新的活动。不过他会观察村庄里雪人的种类，缺少种类时会拜托村长制作爸爸、妈妈和哥哥（分别为雪爸爸、雪妈妈和雪人）。而当村庄有所有种类的雪人时就会给予奖励，第二天邮寄给村长，也就是说如果想要雪宝宝的奖励的话至少得花费4天事件。所有种类雪人的身材都差不多完美时雪宝宝会给ゆきだるマトリョーシカ（类似俄罗斯套娃的玩具），而村内有身材比例很差的雪人在的话，就给雪兔（ゆきうさぎ）。虽然雪兔获得难度较低，但群众纷纷表示雪兔才萌啊。

村内趣闻集锦

大盗劫富济贫 百万现金离奇失踪！

近日有头戴青蛙帽的神秘怪盗洗劫了狸猫地产商，以劫富济贫之名将大量现金丢弃在村内，路过的村长和小动物均秉承拾金不昧的高尚品质对现金采取了无视的态度，离奇的是第二日所有现金均凭空消失。而村内咖啡馆出现了一个头戴高价值皇冠的神秘打工少年，究竟他和现金消失事件有什么深层次关系吗？柴犬警官表示事件还在调查过程中如果有什么新进展会为大家说明。

村内喜迎瑞雪来年丰收有望！

近日村内迎来2012年第一场雪，各有关部门已经积极做好扫雪、清雪的准备工作，同时供暖工作也在逐步进行中，确保村民过得舒心，过得放心。另外，在下雪天气的夜晚海边有神秘的古代鱼出没，村民如果想要完成钓鱼图鉴务必在此时来海边钓钓看。

打土豪分家具系列之南岛人鱼家具

村子经济发展了，人民生活水平上升了，村内涌现出许多土豪，他们的家庭装修都十分豪华，在本报记者的带领下为大家逐一介绍（方便大家打土豪，分家具）。首先为大家介绍的是一位拥有人鱼家具套（**マ－メイド**系列）的匿名土豪，具他称自从开始刷银币，腰不疼了腿不酸了，就剩手抽筋了。每天往返于随机南岛、做各种小游戏积攒银币，终于将这套美丽的家具收入家中。当记者问其南岛还有藤条家具打算怎么办时，他默默地举起了一块砖头……

《动森村委会》征稿啦！

你是否是《动物之森》的忠实玩家？在那个村庄里中你是否经历过某些难忘的事情？你有没有什么游戏的心得、经验要和其他村长分享？搞笑的截图、游戏中难忘的某些事件、优秀的梦之地、设计展示，所有的一切都可以在这里刊登，不限形式，不限字数，都可以以邮件的形式提交给我们。征稿邮箱：pgking@263.net。邮件标题请注明：动森专栏征稿。一经采用将支付相应稿酬。

胧月 提供

百无禁忌 不成熟的个人意见
说说《真·三国无双7》新角色和新造型

“《35》系列”最新作至今已经陆续公布了6名新角色，战将资源丰富的魏国新添李典和乐进，吴国终于有了鲁肃“鲁大师”（别问这个外号是什么意思，懂的人自然懂），蜀国目前公布的新人最多，不过均属“家族产业”——关兴、张苞、关银屏。除新角色外，既有角色的人设图也有一定的修改。关于这次的新人新外貌，胧月真是有不少槽要吐啊。

首先来看鲁肃，作为吴国最为重要的文官之一，《演义》里在曹营众谋士以及卧龙凤雏的光芒下显得不太起眼，基本只表现出老好人的形象。这《357》的鲁肃第一眼看上去就不太像文官，当然更不像武将，我最先联想到的竟然是某个女生宿舍的管理员大叔啊！再一看武器喷了——九齿耙。周大师兄，师父又被妖怪捉走了。

▲私はIDOL、私はMayuyu。

接下来看大乔，这是雷伊在《35》中最喜欢的女性角色，刚公布人设时苍穹就眼尖地发现：“这不是麻友友吗？”雷伊则不约而同地在QQ上盛赞大乔漂亮，喂，你不是一直说渡边麻友腹黑的吗，其实是嘴上讨厌身体老实?

最后要讨论一下的是关银屏，该角色的公布紧随《三国杀》的SP关银屏之后，算心有灵犀。关银屏是新角色中个人最为喜欢的一个，中国风浓郁，有好事者发现其声优与《摇曳百合》里的“阿卡林”系同一人，并且找到两名角色的对比图，“阿卡屏”的绰号由此而生。

岸诚二预定将监督两部游戏改编动画

动画的监督为岸诚二近来与游戏缘分不浅，《Persona4 动画版》完结后，其又准备将两部游戏原作搬上荧幕。第一个是Spike Chunsoft旗下的推理大作初代《弹丸论破 希望学园与绝望高中生》（曾译名：口若悬河），原作以希望峰学园为舞台，从全国各地被召集到此处的，都是拥有超一流才能的特殊高中生，他们要在封闭的学园里陷入互相厮杀的绝望状况。将推理与动作游戏加以融合的系统，峰回路转的剧情发展，使它获得了相当不错的销量。这次动画会沿用游戏版的声优，对原作不太熟悉的玩家也可以冲着绪方惠美、日笠阳子、石田彰、山口胜平、泽城美雪、斋藤千和等声优的豪华阵容去看一看。

另一部则改编自NDS游戏《恶魔幸存者2》，这跟《Persona4》算是同宗亲戚，相信制作过后者动画的岸诚二会更加得心应手。本作主要讲述一群能够召唤恶魔作战的少年如何对抗强大的天外神秘生命，并从中发现创世的秘密和宇宙真理。在7天后即将到来的末日面前，人性对人心的反噬也被描写得尤为细腻。

梅露露预定于明年推出PVC

特特莉在PSV上登场后，同一间屋子的梅露露也不甘寂寞，预计于明年5月推出1：8的精致PVC。（编注：我发现自从PSV三个字母打多了，PVC极容易打错。）该PVC约合人民币600元，全高20cm左右。梅露露在剧情设定上是特特莉的弟子，学习炼金术后开始了周游全国的冒险。

该PVC基本完美再现了画师岸田梅尔的插画神韵，表情和姿态都良好地还原出游戏里活泼的梅露露姿态。鞋带、袖口的花边等小细节也予以了精心制作，俏皮的王冠和法杖同样非常抢眼。除了主体人物外，该商品还将附送强调可爱气氛的星星装饰，看得出制作者的用心。另外，该公司还准备推出《梅露露的工作室》里19岁的特特莉PVC。

伊达政宗、相声、拉面、天妇罗——“口袋妖怪当地系列”周边

马修 提供

周边是《口袋妖怪》延伸得非常成功的一大领域，而且各种创意层出不穷。12月15日，位于仙台、大阪、福冈和名古屋的口袋妖怪中心发售了具有不同当地特色的新周边“口袋妖怪当地”（ポケモンご当地）系列，每个地方的口袋中心都只发售当地特色的。

仙台・伊达政宗

先说坐落在仙台市的东北口袋妖怪中心，仙台市起源于战国大名伊达政宗在此筑城并命名仙台藩，之后又进行海外通商、派遣使节团赴欧洲等……总之，伊达政宗是仙台市的重要标志。而仙台市的“口袋妖怪当地周边”，就是穿着伊达政宗盔甲的独眼皮卡丘，眼罩位置还改为了精灵球这种鲜明的《口袋》特色。顺便说下，《战国BASARA》游戏中伊达政宗也会放电……

大阪・日本相声

然后看大阪口袋妖怪中心的“当地”系列，主题是日本相声，这个可是大阪的文化财富，不仅相声人才辈出，更有相关的博物馆和剧场。有种说法是操着关西腔的大阪人都是天然笑星。日本相声中的单口表演被称作落语，对口则称为漫才，而这套周边里收录了两只口袋妖怪——喵喵和忍兽，忍兽的原型之一就是日本相声大师，而会说人类语言的喵喵在动画中的表现也正好可以和忍兽合作得相当默契。

福冈・拉面

福冈市口袋妖怪中心的当地主题是拉面，福冈的猪骨拉面、尤其是博多拉面非常出名。而福冈市的拉面旅游企划和拉面出租车服务也都让拉面成为了福冈的文化特色。这次拉面主题的口袋妖怪是小球獭，鸡蛋、拉面、小球獭，而碗竟然还是半个精灵球，果然是口袋元素无处不在。

以上便是该套周边不同地区的不同主题，而周边的种类则包括有吊饰、耳机饰品、自动铅笔、圆珠笔、小毛巾、袜子等，想要不跑遍四地而把这套不同图案的可爱周边都收集齐，无疑还是要发扬《口袋妖怪》的交换精神的。

名古屋・虾天妇罗

名古屋口袋妖怪中心推出的当地系列主题是虾天妇罗，天妇罗是日本料理中裹着面糊炸的油炸食品的统称，而虾天妇罗则是名古屋在整个日本都非常著名的美食，除了虾天妇罗，还有以此做馅的虾天妇罗饭团，和福冈的拉面一样，虾天妇罗也是名古屋已成为当地的文化特色。而在这个周边图案，则是伊布抱着个比它自己还大的虾天妇罗……挺让人羡慕的。

《怪物猎人》主题小家电明年上市

苍穹
提供

具有超高人气的“《怪物猎人》系列”宣布与electroys展开合作，将在明年为广大玩家推出一系列融合了家电和玩具特性的主题产品，下面就介绍一下首次公布的三款商品。

①烤肉定时器

◀这款定时器采用了玩家们都非常熟悉烤肉架造型，可以设定3、5、10分钟三种时间，而提示音则是猎人们都懂的“上手に焼けました！”预定发售日为2013年3月下旬，售价2980日元。

②猎人USB风扇

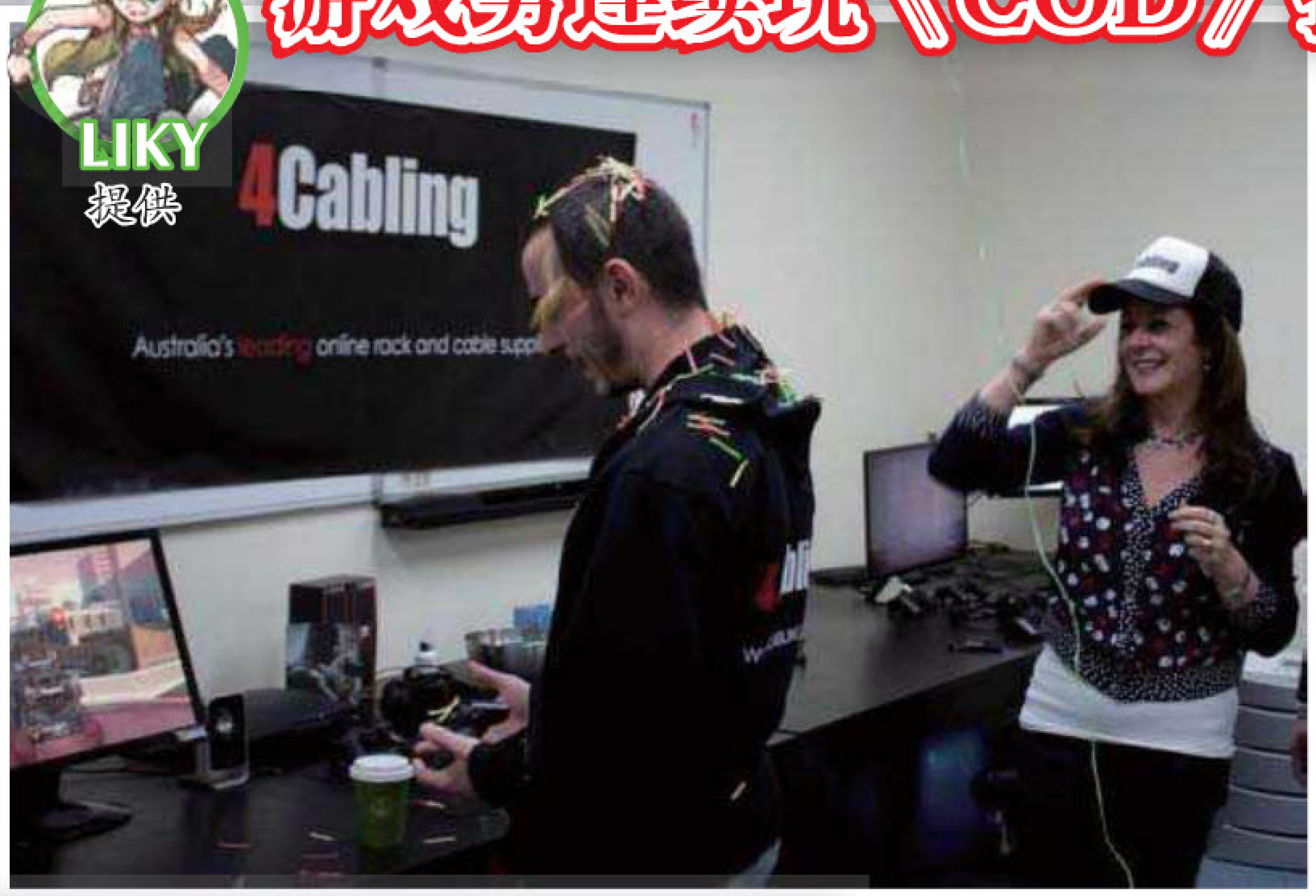
▶猎人造型的小型风扇，USB接口即插即用，适合摆在办公桌前，猎人手持的铳枪能为玩家在炎炎夏日带来习习凉风。此款风扇预定于2013年4月下旬发售，售价同样是2980日元。

▼这个商品表面上看是一个霸气外露的雄火龙头，实际上是健康实用的空气加湿器，启动后水气会从雄火龙的口中缓缓吐出。该产品售价12000日元，预定于2013年9月下旬上市。

③雄火龙加湿器

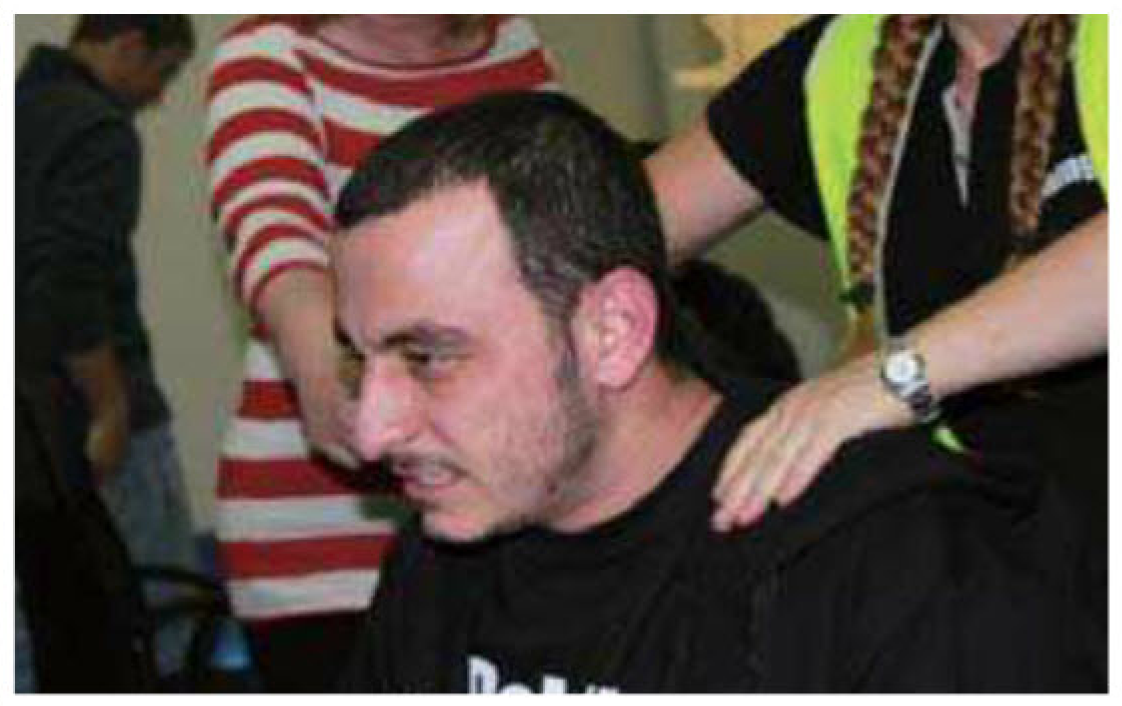
游戏男连续玩《COD》打破吉尼斯纪录

LIKY
提供



家用机版《使命召唤 黑色行动2》的发售创造新的销售纪录，而一名游戏玩家也用自己的方式打破了一项新的吉尼斯纪录——连续玩《使命召唤 黑色行动2》超过135小时……听到这里可能不少人都乍舌了，话说，尽管咱们不少人都是游戏宅，但这位“疯宅”的举动也太癫狂了吧（吉尼斯真害人）。

这名疯狂的玩家是来自澳洲的一名销售经理，名叫Kaya，据称，他从两年前就开始打算这么干了，因为当时他听说有人连续玩游戏达到54小时，创造了吉尼斯世界纪录，但还没等他行动，今年早些时候，有两名加拿大的玩家将这个记录刷新到120小时零7分钟，他顿时怒了（笑），趁着《使命召唤 黑色行动2》的发售开始了这项挑战，最终连续玩了135小时，打破了新的纪录。



当然出于安全健康考虑，吉尼斯委员会允许每玩1个小时游戏，Kaya可以休息10分钟，他也可以选择把休息时间累积起来，例如连续玩上七八个小时然后打个小盹，卡亚在整个过程中一共休息了20个小时，要真的要连续135小时不间断地玩，那肯定要出人命的，不过就算中间有休息，这也是一件炼狱般的挑战，大家千万别模仿。

栏目主持：白菜

游戏美图秀

移植至PSV平台的《特特莉的工作室》，让不少系列爱好者们又有了购机的动力。然而其光鲜艳丽的外表下，依然是足够核心向的系统，没有做好觉悟的读者可要三思哦？不过只是想看漂亮的图片，不想花钱花时间跳坑的话，本辑“美图秀”可是个不错的选择。

阿鲁： 特特莉的女儿们好可爱啊！

酷洛洛： 不仅可爱还会做家务什么的，求送一个。

白菜： 貌似这不是女儿吧……

白菜：咪咪的膝枕应该很舒服吧，这样坦诚的笑容恐怕只有特特莉睡着了才会浮现在她脸上。

阿鲁：果然最喜欢还是这对天然×傲娇的CP，百合最高！

半夏：没有基诺跟斯特尔克的版本么？

白菜：你没救了……

半夏：你们都说炼金术师弱不禁风，这张图霸气外漏了有没有！

胧月：所以说萌妹子不能看表面，黑起来就Nice Boat了。

白菜：我对她们的评价向来很中肯——系列最强的爆破专家。

好游戏永远不过时

经典 主题乐园

栏目主持：苍穹

“忍者”作为日本的传统文化之一，由于其神秘感而具有独特的魅力，因此也是ACG作品中时常出现的职业。暂且不说基于《火影忍者》、《忍者神龟》等热门动漫改编的游戏。早在FC时代开始，《影子传说》、《赤影战士》等作品就给玩家留下了深刻的印象，MD的《超级忍》、街机的《变身忍者》、PS的《出击飞龙》，PS2的《Shinobi》……款款都堪称经典。就连发售刚满一年的掌机PSV上，也有《忍者龙剑传Σ》和《忍道2》问世。以往在本栏目中也为读者们介绍过不少“忍者”相关的作品，下面就再来看看4款同样经典的游戏。

◀在“硫酸脸”板垣伴信离去后，“《忍龙》系列”暂时陷入了迷茫。

特别推荐

战国传承3

类型	ACT
年份	2001年
原机种	ARC

▲女忍者——红发动分身术攻击敌人。

作为系列的第三作，《战国传承3》其实是交由一家名不见经传的小公司Noise Factory负责开发的，但本作凭借其出色的素质一跃成为经典，将SNK开发的前两作远远地甩在了后面。游戏废除了系列前两作的“变身”系统，主人公也不再是拥有超能力的战士，而是改为以忍者为主题。游戏初期就有4名角色可供选择，完成前三关后还会追加白鬼和阿国这两名隐藏角色，6名角色的招式和特性各异。游戏采用了极具深度的连招系统，交替按下A、B键利用轻攻击和重攻击就足以打出华丽的连击，出招的时机则需要自己慢慢摸索。数量有限的手里剑等投掷物可以起到良好的牵制作用，再加上快速前冲也是具有攻击判定的，因此掌握好节奏足以“无限连”死大多数杂兵。拳拳到肉的优秀手感十分过瘾，而左下角出现的连击数也能够大大增加玩家的满足感。此外，积蓄能量后还能释放两种必杀技和一个超必杀，在对付攻击力高、较难打出硬直的BOSS时，优先连击杂兵积蓄能量槽，然后把握好每一次攻击机会，利用必杀技才能给BOSS造成较大的伤害。游戏中前5关分别在中国、巴西等不同的国家展开，场景和音乐都极具地域特色。诚然游戏中的一些细节设定还不够完善，部分BOSS也显得非常“无耻”，但对于这样一款优秀的作品，绝对值得反复回味。

假面忍者 赤影

类　型	ACT
年　份	1988年
原机种	FC

本作是以日本漫画大师——横山光辉的同名作改编的，虽然年代较早，但是所含的要素在当时看来却极为丰富。玩家可以在三名角色——赤影、白影、青影中切换使用，经验老道的白影使用一柄锡杖；年轻力壮的青影移动速度最快；赤影作为主角能力最为丰富，除了基本配置的太刀和忍者镖外，还有炸弹、地雷、回旋镖等武器可用。游戏中BOSS的行动规律较为固定，打法更考验玩家对于武器的选择，部分BOSS甚至只对特定的武器有伤害判定，必须找到合适的武器才可以将其击杀。游戏中还有5种特殊的忍术，需要玩家在特殊的位置按↑进入隐藏场景才可以获得，这些有数量限制的忍术威力极强，同样需要摸清使用的对象，比如第一关的武僧用束缚之术三下即可秒掉。由于年代久远，本作的音画效果比较单调，但探索要素和忍术等设定都足以令其成为FC上忍者游戏的代表作之一。

▲按下Start键便可在多种武器、忍术间切换选择。

忍者棒球

类　型	ACT
年　份	1993年
原机种	ARC

这款由Irem制作的清版ACT设定颇为前卫，“忍者棒球”的译名取自美版名称，实际上我方可操作的4名机器人兼具忍者和棒球运动员两方面的形象。由于棒球博物馆的黄金球员雕像被人偷走，4位棒球大联盟的机械球员受托前去将其夺回。角色在平时的攻击时是以手中的球棒为主，虽然游戏只设有攻击和跳跃两种功能按键，但打斗时的招数却异常丰富，连击、投技等一应俱全，同时按下两个键则是惯有的保命技。按住攻击键角色还会进入特殊的“架构模式”，此模式下移动速度上升、更容易发动投技，但是受创时的伤害也是平常的两倍，属于上级向的操作。此外还有一些需要搓招才能发出的隐藏招式。当角色跳起在空中时按←→+攻击键就可以放出忍术必杀，虽然要耗费1/3的血量，但威力和效果都相当惊人。游戏中途穿插的小游戏也与棒球息息相关，在4人同乐时场面可谓火爆异常！

▲无论敌方我方，在受创时的表情都非常搞笑。

天诛 忍凯旋

类　型	ACT
年　份	1999年
原机种	PS

“《天诛》系列”作为写实派忍者游戏的代表，一直深受玩家的喜爱。《忍凯旋》其实是初代的强化版，追加了两个关卡以及自由编辑模式“虎之卷”。系列从初代开始就确立了“潜入”和“忍杀”的主题，主人公力丸与彩女并不能像乔武藏、隼龙等忍者那样大摇大摆地冲到敌人面前展开肉搏，通过冷静的观察判断敌人的行动规律，在不触发对方警觉的情况下将其一击杀死才是游戏的真谛。钩绳、手里剑、撒菱、吹箭等忍具种类繁多、效果各异，颇为血腥的忍杀演出效果也体现了这一职业的残酷。辗转腾挪飞檐走壁、秘密潜入无声无息——这就是大多数人对于忍者的印象，作为当时数量不多的全3D游戏之一，游戏展现给了玩家一场最为真实的忍者活剧。在这里除了回顾和推荐本作外，笔者也希望这个因4代的失败而沉寂了一段时间的系列能早日复苏。

▲把握时机、一击致命才是《天诛》的精髓。

游俏小筑

米砂Misa

既然迎来《掌机王SP》的大改版，那么酷洛洛也应该为这栏目做点什么好。所以这次酷洛洛特意飞往宝岛（仅限电波），找了一位十分可爱的台湾游戏萌妹子来介绍给大家，最近她还上过综艺节目哦，说不定哪天可以在电视上看到她呢。

昵称：米砂Misa
年龄：20
身高：156cm
生日：2月16日
职业：学生
星座：水瓶座
性格：豪迈……吗?
喜欢的游戏：《英雄联盟》、《铁拳》系列
喜欢的动漫：《凉宫春日》系列 、《中二病也要谈恋爱》、《刀剑神域》
喜欢的颜色：条纹内裤蓝色
喜欢的电影：《风之谷》
喜欢的音乐类型：比较热血的动漫音乐
喜欢的异性类型：我喜欢女孩纸！！！
口头禅：没事呐喊算口头禅吗XD?

米砂： 各位读者们大家早上好（就当作大家是早起的鸟儿吧=U=），我是台湾的Cosplay玩家～昵称叫做米砂Misa！大家可以叫我Misa或者米砂！

酷洛洛： HO，你好啊米砂，我还是头一次采访宝岛的妹子呢，有点小紧张。

米砂： 真的吗XD，那还真是我的荣幸:D

酷洛洛： 说起台湾，其实不少读者都和我一样是个吃货，米砂能不能介绍一下你们当地有什么值得推荐的小吃呢？

米砂： 我也是个吃货呢！说到台湾美食那可能讲个整晚都讲不停了呢……大家最常知道的就是小笼包和臭豆腐以及蚵仔煎这些基本台湾美食，那些比较偏向在台北的夜市可以吃的到。我个人推荐大肠包小肠！不知道大陆这边有没有这种美食，就是把米肠切开，里面包着香肠，用热狗的吃法下去吃的食物（里面洒的馅料依地区的不同而有所差异）。

酷洛洛： 还真没听过（火速上网搜一下图片，发现貌似很好吃的样子）！话说据闻12月21号是世界末日，如果是真的要来，米砂会首先干什么呢=v=

米砂： 世界末日要来了吗……我没想过这个问题呢，我可能会先去之前想要去的大餐厅把想要吃却买不起的豪华餐点全部点过一遍吧XD

酷洛洛： 果然还是个吃货。

话说米砂的照片里有不少《中二病》呀，最近这部片也挺火的，我自己也在追，米砂小时候也试过“中二病”么？

米砂：我小时候是个很称职的中二病呀！所以才特别喜欢这部动画，因为看到都有会心一笑的感触，真的都是大家小时候做过的事情呢！尤其是对着电梯门幻想用心电感应开门的那段。

酷洛洛：嗯，我小时候经常和堂弟幻想自己是什么动画英雄角色，然后就像被附身一样打起来了……

米砂：真的，我和弟弟也会这样做XD，甚至会念着自己创造的咒语来击败对方。

酷洛洛：除了《中二病》，这段时间还有追些什么新番呢？

米砂：《刀剑神域》和《K》是我目前追比较勤的番，我是喜欢看打斗动画的热血女孩儿！

酷洛洛：嗯，我之前也问过几位之前嘉宾的问题：如果你掉进了《刀剑神域》的网游世界出不来，你会打算做什么呢？

米砂：我应该会开间小吃店吧（喂！），因为我本身就是不太会去当攻关组的人，之前玩网游都是玩辅助居多，叫我当打手真的不太行……而且《刀剑神域》没有辅助这项职业，所以我只好开小吃店来喂饱征伐的战士们了。（顺便赚钱？）

酷洛洛：卖大肠包小肠么？

米砂：哈哈哈哈，铁定卖得超火的呀。

酷洛洛：我看米砂的照片里面还有《俺妹》，而且是PSP版，米砂平时会不会玩掌机游戏呢？难道也会玩美少女游戏？

米砂：我玩得可凶的呢XD，不过我和桐乃不一样，我玩PSP多半玩RPG和格斗游戏居多，像《怪物猎人》以及《铁拳》那些游戏，很沉迷的呢（废寝忘食）。

酷洛洛：真看不出耶，米砂玩《怪物猎人》的时候喜欢用什么武器比较多呢？

米砂：哈哈，女生玩《怪物猎人》好像蛮稀奇的XD，最常用的武器应该就是太刀和大剑吧~

酷洛洛：其实还好啦，女生会玩《铁拳》才稀奇……

米砂：《铁拳》我是主玩街机的呢XD，PSP的《铁拳》练角色居多（羞）。

酷洛洛：萌妹子在街机上打《铁拳》，那应该少不了被对手搭讪吧。

米砂：呵呵呵，被对手搭讪倒是没有，可能是我对战的时候表情都很严肃吓到人了吧XD

酷洛洛： 之前听说你去录电视节目呢?

米砂： 是阿，第一次以Coser的身分去录影电视节目呢。

酷洛洛： 可以介绍一下录些什么吗，说不定读者下去可以找到你出镜的节目哦

米砂： 我录的节目叫做《国光帮帮忙》，是台湾的综艺节目，那天的主题是讲有关艺人出道的事情，节目请来各界的人士表演，并且由台湾的知名的艺人于美人来选由哪一位可以获得艺人签约。

酷洛洛： 《国光帮帮忙》！！

米砂： 有听过吗！？！

酷洛洛： 有呀，我们一些电视台也有放的。

米砂： 呵呵，是个很好笑的节目XD 在台湾算是很有名气的，原来大陆那边也有播出呀。

米砂： 到最后于美人是选了我可以当签约艺人，果然Coser在演艺圈很吃香阿，不过因为学业原因就拒绝艺人签约了（>_<）。

酷洛洛： 你录影的哪一期预定几号播出呀。

米砂： 工作人员还没跟我说呢。

酷洛洛： 哈，期待。

米砂： 我也是XD

酷洛洛： 好了时间也差不多了，最后麻烦米砂再和读者说几句话吧。

米砂： 我好词穷啊，那就请各位读者多多来台湾玩吧！台湾的大肠包小肠真的很好吃！（到头来还是在讲吃吗……）

游俏集会所 紧急任务

任务内容： 向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件： 请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励： 来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail： pgking@263.net

数码酷

主持人：酷洛洛

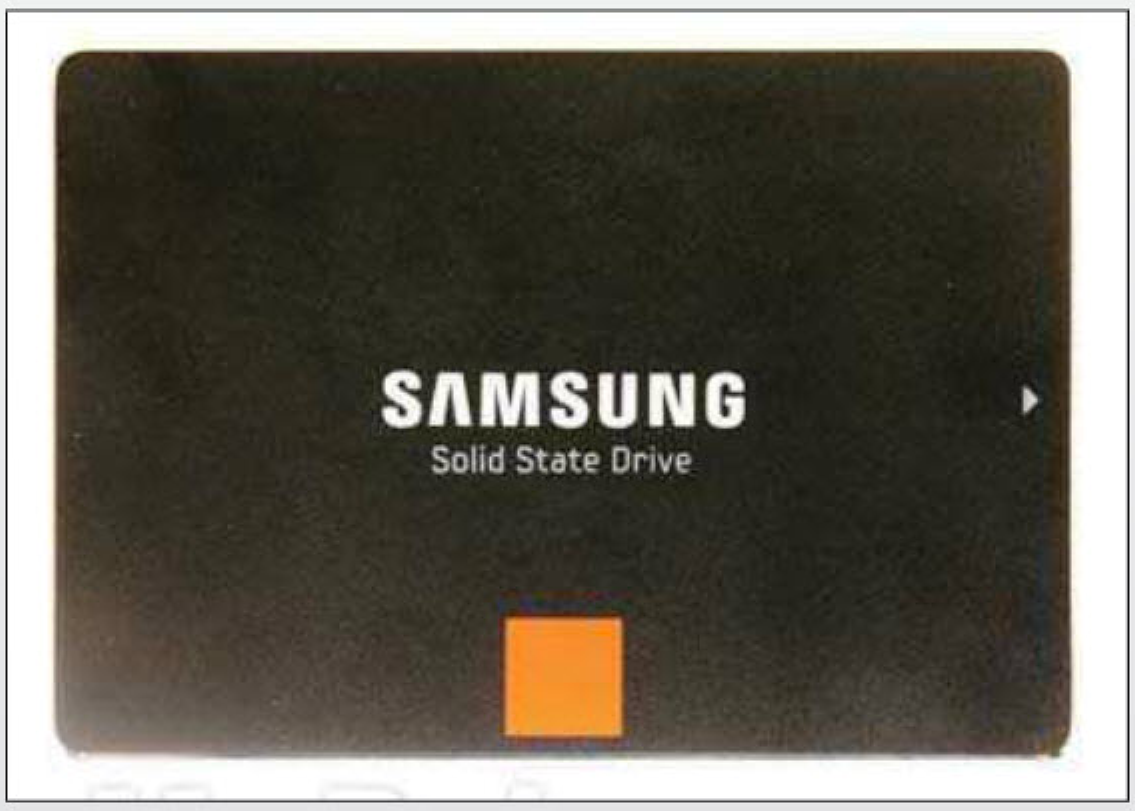
相信不少喜欢掌机的玩家，本身也是一名数码迷吧。随着科技日新月异，各种消费类数码新品每天都在刷新我们的眼球，而“数码酷”正是这么一个刷新我们眼球的新栏目。在这里小编会为大家介绍时下的消费率数码IT产品。虽然自己都不一定跳得了这些坑，但也得把大家拉下去！（笑）。

三星840/840PRO系列固态硬盘

售价：视容量而定

随着固态硬盘SSD的价格不断下降，它也走进了不少普通DIY玩家的主机中，三星在2011年推出了830系列的SSD大获成功以后，在2012年紧接着推出了它的后继者——三星840系列的SSD。

从参数上看，对比前辈830系列，840系列的闪存工艺也从27nm的MLC颗粒升级为21nm的MLC/TLC颗粒，主控也从以前三星自己研发的MCX升级为MDX，主控处理器频率也从220MHz升级为300MHz，主控缓存也从256MB DDR2升级为512MB LDDR2，从而提升性能和降低功耗。



从实际性能上看，这次840系列在持续写入和读取速度上和前辈830差别不大，关键是提升了SSD最重要的随机读写性能，以256G的840PRO为例，在随机读取性能上写入和读取分别提升了约116%和25%，可见性能提升之大。

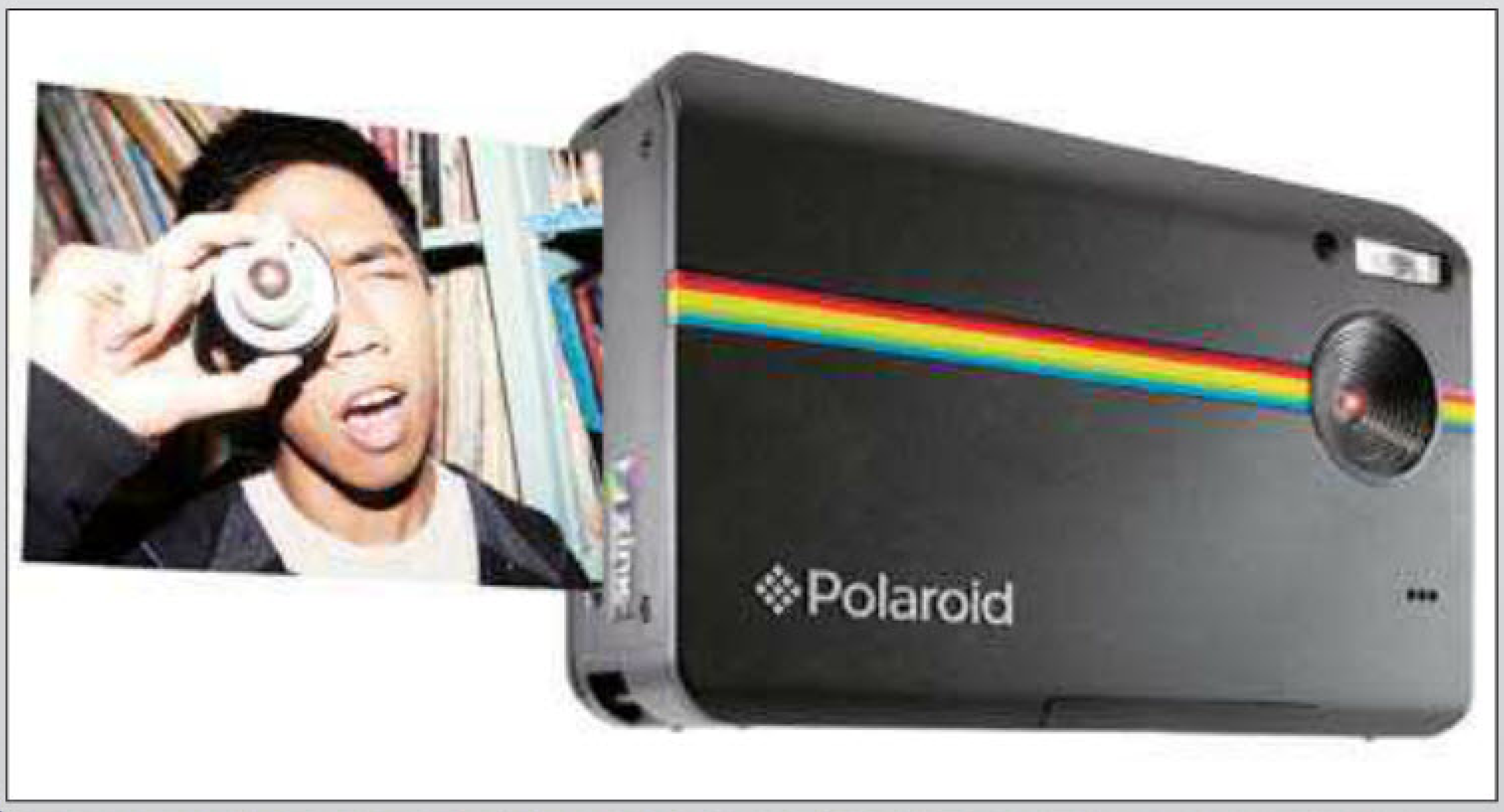
此次推出的840系列分为入门级的840和840PRO，容量囊括主流的64G/120-128G/250-256G/512G，值得注意的是840是使用TLC颗粒，而840 PRO使用的是MLC颗粒，两者的P/E擦写次数是有差别的，840的TLC颗粒擦写寿命相对与840 PRO的MLC颗粒要短些，所以购买的时候需要了解清楚，以免被JS忽悠买到非心仪的型号。

价格方面840系列从120G到500G大约是580到2500元不等，而840 Pro相对贵些，64G到512G大约在670到3500元之间，笔者认为该固态硬盘价格还有下探空间，心仪的读者可以等一段时间再入手，另推荐普通玩家可以关注128G的价格，在装到游戏机或者作为电脑系统盘都是不错的选择。

数码相机+拍立得 Polaroid Z2300

售价：约1500元

不少喜欢记录生活的同学（尤其是女生），会给自己配备一台即影即有的拍立得，把实时生成的照片贴在自己的日记本和工作板上，显得别有一番生活的品味。不过拍立得体积庞大而且无法保存照片备份的缺点也是颇为让人头痛的。因此著名拍立得相机厂商宝丽来，便在今年推出了这款融合数码相机以及拍立得特性的产品——Polaroid Z2300。



Z2300机搭载1000万像素传感器，3寸LCD屏幕，6倍变焦镜头，从外表来看，该机跟一台普通的卡片机没有什么区别，但是它可是内置了打印装置，利用其Zint技术，可无墨彩印出记录在相机内的数码照片，照片尺寸为2×3寸，打印一张照片大概需要30~45秒。只需通过打印指令，一张生动的照片就能够出现在你的手上。该机售价约为1500元，和一些中高端卡片相机的价钱差不多，值得考虑哦。

Genius 新款指环鼠标

售价：未上市

Genius是美国的老牌数码周边厂商，涉及产品包括鼠标、数位板、扬声器乃至无线耳机等众多产品。这款指环鼠标，是他们准备在2013年CES（美国国际消费电子展）上展出的新产品，从产品图片看来，似乎只要将USB适配器插在电脑上，然后把那个像戒指一样的东西戴在手指上，就可以实现鼠标操作。这样的想法的确十分新奇，不过到底要怎么用呢，说真酷洛洛也不是很清楚，不过下面的小栏目可能会给大家一些参考哦。

酷洛洛动手玩：有线手指鼠标

售价：15元（加13块运费共28元）　　入手方式：网购

“酷洛洛动手玩”是一个不定期的小栏目，主要为大家介绍酷洛洛自己入手或者亲身体验过的数码产品，提供给各位实质性的参考。各位看完上面介绍的指环鼠标后，不知道有没有兴趣呢。酷洛洛在看见上面的消息不久，就在淘宝找到一个类似的手指鼠标，当然这个手指鼠标采用的技术比前者要简单许多，为有线的光电鼠设计。试完这款产品后，相信多少会对前者的使用体验有大概的认识，加上只需15元的“玩具”价格，所以酷洛洛毫不犹豫地从淘宝买了下来，顺便给大家做个无厘头的小评测。

包装

十分简单的数码产品包装，一看就是类似华强北的山寨货，不过胜在便宜嘛，另外包装上印有具体的使用方法，十分直观。

实物

包装内含物品十分简单，就是一个鼠标，虽然不像之前介绍的指环鼠标那样采用无线连接方式，不过用法估计也差不多。

安装

安装方式十分简单，只需将鼠标上的尼龙贴包裹住中指的前端就可以了，看上去还挺有科技感呀（笑）。手指鼠标的按键配置十分简单，只有左右键和中间的滚轮。

使用方式

正确的使用方法，是将前端的感应灯面贴住相对平滑的桌面等地方，然后右手按住最上端以防止按左右键时鼠标抖动导致不准确，按键主要使用大拇指，其实还挺顺手的。

实际使用

插入USB后，手指鼠标的前端就会亮起红灯，这个位置其实就相当于普通光电鼠的底部感应装置，拿起来就像举起一个手指激光，啾啾啾（中二病发中……）。戴在中指上其实基本不会影响正常的打字，这篇稿子就是在使用着有线手指鼠标的状态下全程码完的……至于实际使用方面，基本能够进行鼠标的操作，各按键也没有什么问题，不过由于不太习惯，偶尔按键的时候会出现偏移，左键点击变成了拖动文件，看来要习惯还需要一段时间，其实我们还可以直接以键盘面作为鼠标的接触面，当然没桌面那么准确就是了。

动手玩总结

由于体积小巧，容易携带，这个手指鼠标其实适合搭配笔记本电脑出外一起使用的，不过由于使用习惯问题，个人还是建议用来作用普通上网使用，至于如游戏等需要精确操作的方面，还是算了吧。

随着本辑大改版，栏目LOGO和风格也焕然一新。新闻部分由白菜接手，虽然会延续之前的风格，但书写方式做了一下新的尝试，各位读者如果有什么建议，请及时通过回函表或电邮告之。后文的山山老师向大家介绍了日本的新年相关习俗。其中福袋的部分，看乌冬和阿鲁以前买的AKB福袋我就有这种感觉了……

长得帅也要交税？奇葩少子化对策

“容姿上佳的男性缴纳容姿税，将不平等的影响缓和的话，就算长相平平的男性也容易恋爱，结婚的人就会增加。”日本经济学家森永卓郎对于日本的少子化对策，提出了如此建议。虽然看起来非常胡闹，但他本人似乎很认真。

“收入的差别虽然时常被放在风口浪尖比较，但更深刻的问题其实是容姿的差别。外表帅气的男性有大量女性追捧，甚至有过同时与100个以上女性保持关系的男性。其结果造成了女性都集中在一部分男性身边的问题。”通过出演电视节目，经常有机会听到所谓美男子恋爱话题的森永先生这样指摘道。

森永先生举出，恋爱中重要的要素，一是容姿、二是金钱、三是交谈力，而其中最重要的是容姿。“长相不行的男性不管在联谊上表现如何出色，最后女性也只会对帅哥（容姿优秀的男性）抱有好感。但是容姿是无法后天改变的，因此应该通过金钱的再分配，平衡两者之间的差距。”

按照森永先生的方案，帅哥的缴纳税金翻倍的反面，长相平平的男性所得税会减少10%～20%。由于日本的个人所得税最高税率为40%，因此高收入且帅气的男性，税金最高会达到80%。至于判断容姿是否出众的标准，则是构想由随机选出的女性评议员进行多数表决。

>俺(おれ)結構(けっこう)払(はら)わないと。

译文：看来本大爷得交不少钱啊。

>イケメン税(ぜい)免除(めんじょ)=国(くに)からブサイク認定(にんてい)。恋愛(れんあい)する以前(いぜん)に死(し)にたくなるな。

译文：被免除帅哥税不就等于国家认定丑男吗？恋爱以前就已经想死了吧。

>人権屋(じんけんや)が発狂(はっきょう)しそうだな。

译文：人权主义者们似乎会因此而发狂吧。

>結局(けっきょく)金(かね)でしかモノを考(かんが)えられないんだろう。

译文：说到底丫也只能从金钱角度去考虑问题。

>结婚(けっこん)と出产(しゅっさん)に国(くに)がお祝(いわ)い金(きん)だした方が早(はや)いだろ……离婚(りこん)したら罚金(ばっきん)な。てかね、子供(こども)生(う)んだら明(あき)らかに得(とく)をする世(よ)の中(なか)にしないと、子供(こども)なんて増(ふ)えないよ……

译文：还不如结婚和生孩子由国家发礼金比较有帮助……要是离婚了就罚款。说到底，如果世间不变成生孩子后明显有好处的制度的话，孩子是不会增加的吧……

日本的少子化是近年来时常被提到的社会问题。虽说引起重视是好的，但是以税金的方式来解决，除了想法太过奇葩以外，必定还会引起各种问题。例如判断标准无法规范化就是一大问题，评议员中如果正好有审美观与大众不同的人，多少就会影响结果。而且评议员做出的结论是无法推翻且无法验证的，审美观这个东西你可以不认同但无法弹劾。有权有势的人是否可以根据自身权势强制免除税金？毕竟又不是贴个“丑男”的表情，人就真的变丑了。最高上交80%税金的话，所有长得帅又有钱的人，是否都会去整容？总之能够提出这种可行性为零的方案的人，实在是让人怀疑他头衔的来源。

日本人过新年

文 山山

门松

一转眼2012年已经接近尾声，日本游戏界的年末商战也正式拉开了帷幕。从Wii U的首发时间和那凶残的首发阵容，就能看出以任天堂为首的各个大厂商对年末的重视。那也是必然，12月可是大部分日本人发年终奖的月份。

相比欧美国家对圣诞节、中国对春节的重视，日本人最为重要的节日便是新年了。一般从12月初开始，百货店及步行街上的各种小店就开始打折，饮食店更是每天都会有忘年会的预约，不管各个公司有没有盈利，老板都会带着员工们一醉方休，让广大员工忘记今年的不如意，迎接新一年的到来。

12月29日开始，日本正式进入新年假期中，绝大部分人会拿到年终奖，各大商场也以各种打折来吸引顾客。12月31日是一年中的最后一天，日本人称之为大晦日（o-mi so ka）。这一天，他们会做大扫除，除去一年中的晦气，在门口摆上门松（ka do ma tsu，日本传统的吉祥物），准备おせち料理（o se chi ryo-ri，年节菜）。说到おせち料理有点意思，日本人新年家中不开火，所以会把提前准备好的各种丰盛料理装在一层层的盒子中，在新年期间食用。按传统是自己在家准备，不过现在很多料理店看到商机，纷纷推出各种おせち料理贩卖，价格更是贵得离谱，一份最少3万日元起卖，更有上十万甚至上百万的超高级おせち料理出售。（这东西就是我国的月饼，节前天价，12月31日关门前还卖不出去的，要不当便当卖了要不给员工当福利……）

大晦日晚上，日本人会有吃そば（so ba，荞麦面）的习惯，他们把这称作“年越しそば”（to shi ko shi so ba，就是过年面）。还会和家人一起观看红白歌会（NHK电视台主办的歌唱晚会，相当于中国的春晚）。子夜，全国各处的大小寺庙都会响起108下的钟声。反映了日本人通过这108下钟声驱走霉运、祈求神佛保佑的愿望。钟声过后，人们会去寺庙初诣（ha tsu mo-de，新年的初次参拜），祈求一年平安。

到了1月1日， 各大商场的打折活动就会进入最后一个阶段：卖福袋。这个东西就不多做解释了，1月1日有机会待在日本的朋友一定要去抢，绝对物超所值。不过买服装店的福袋就要拼一拼人品，看看里面是不是自己喜欢的款式了。笔者所在的学校里一名日本教师向笔者请假说12月和1月的休息全都不要了，一定要多给几天假回日本，似乎这么想回去最大的理由不是见父母兄弟，是想回去抢打折货和福袋……

おせち料理

吸血鬼之馆

栏目主持：苍穹

3DS游戏《恶魔城 暗影之王 命运之镜》的发售日敲定在了2013年3月5日，《恶魔城》专页“吸血鬼之馆”也趁着本次改版重新与广大读者见面。相信对系列剧情有所了解、但又没玩过《暗影之王》的玩家，在看过上辑的“前线”后会怀有不少疑问，“加百列作为贝尔蒙特家族的成员，是如何成为德拉库拉的？”“特雷弗（拉尔夫）是德拉库拉的儿子的话，那阿鲁卡多又是什么身分？”其实《暗影之王》完全抛开了系列以往的剧情线，讲述了一个独立的故事，本次专栏就先带各位简要回顾一下该作的主要剧情。

《恶魔城 暗影之王》剧情回顾

故事发生在西历1047年，那是一个被黑暗所覆盖的了无希望的时代。人间与天界因某种邪恶的诅咒而被彻底阻隔，大地上充斥着各种恐怖的魔物，地精、狼人、吸血鬼……它们横行无忌、肆意地屠戮人类，而人在死去后，亡灵也无法升到天界，只能在天堂与地狱的边缘处流浪徘徊。“圣光兄弟会”是由三位伟大的战士所创立的组织，他们侍奉于神，在几个世纪以来始终保护着人类，与邪恶进行斗争。面对当前的严峻形势，修会派出了众多战士前往各地展开调查，试图找寻并击倒邪恶的根源，但大多数人都曝尸荒野。直到有一天，修会的长老在梦境中得到了一条来自天界的信息，其中包含着拯救人类的重要线索。

加百列·贝尔蒙特本是一位弃婴，被修会的长老所收养并授以“加百列”之名，“贝尔蒙特”则取自他所热爱的一座山峦。加百列拥有出众的战斗能力，然而妻子遭到残忍的杀害也令他始终无法走出阴霾，虽然精神不振，但他还是奉修会之命踏上了旅途。在通过潘神的

▲加百列手中的“战斗十字架（Combat Cross）”与系列以往的圣鞭也有着不少的区别。

试炼后，加百列于湮灭之湖边见到了亡妻玛丽的灵魂，后者则传达了来自天界的修会创始人的信息“暗影之王的力量是一切的关键”。实际上，这是一个修会内部也鲜有人知的远古预言——一位心灵纯洁的战士会夺取暗影之王的力量，并凭此战胜邪恶、终结恐怖的时代，让人间重见光明。除了让天、人两界重新相连外，真正驱使加百列克服一切障碍、继续前进的原因，其实是暗影之王的力量能够让死者复活。

在冒险的过程中，加百列获得了各种各样的能力，同时也得知了一些从未揭露于世的真相：圣光兄弟会的三位创始人在与撒旦的圣战过后，抛弃肉身成为灵体、升入天界，而他们抛弃在人间的并不仅仅是失去了灵魂的躯壳，更是他们的黑暗面——这也是三位暗影之王的由来。暗影之王的力量来源于神之面具的碎片，当加百列凑齐三块碎片、拼出完整的面具之时，真正的幕后黑手也走到了台前。佐贝克，这个一路上给加百列提供了莫大帮助的修会兄弟，实际上正是最后一位暗影之王“巫师之王”，也是他利用诅咒阻断了天界与人间的联系。佐贝克厌倦了三位黑暗之王之间的协议，这种三足鼎立、相互制约的局面让他们的力量受到了限制。在前往地狱最深处、获得全新的黑暗知识和力量后（恶魔面具应该就是在此时入手的），佐贝克策划了一个阴谋：他利用修会的远古预言作掩饰，借加百列之手杀死了“狼人之王”科内尔和“吸血鬼之王”卡米拉，如此一来自己便能独揽神之面具的全部力量。事实上也正是佐贝克给加百列带上了恶魔面具，令后者亲手杀死了自己的妻子（以及后来的读心少女克劳蒂娅）。

正所谓“螳螂捕蝉黄雀在后”，“巫师之王”佐贝克并不知道自己其实也不过是一枚棋子，在地狱深处涌入他体内的邪恶力量来自于撒旦。撒旦的目的则是为了集齐面具让自己复生，并借助其强大的力量向天界那位抛弃自己的父神发起挑战。在加百列击倒撒旦后，阻隔两界的诅咒成功解除，徘徊于天堂与地狱边缘的众多灵魂也终于得以升天。然而玛丽却因为死去太久，已无法通过神之面具的力量复活。一直以来支撑着加百列的，就是令爱妻复生的愿望，在经历种种磨难之后自己最想要的却无法实现，这令其痛不欲生。然而加百列甚至求死不能，因为天界要求他弥补犯下的过错、忏悔自己的罪恶。亲手杀死妻子的真相和无法挽救回妻子的事实令这个坚强的男子彻底崩溃，在不停重复着“原谅我”的同时放声大哭……

▲神之面具（左）与恶魔面具（右）。

正篇剧情在加百列击倒撒旦、与爱妻告别后的痛哭声中戛然而止，当主角再度出现时已是白发苍苍的恐怖模样，他在面对西装革履的佐贝克时则大吼着“不许叫我那个名字（加百列），叫我德拉库拉！”加百列究竟是如何变成吸血鬼的呢？其实真相隐藏在游戏的两个付费DLC章节“幻想”和“复活”中，从中玩家也可以看到他的心理转变的全过程。这两个故事发生在正篇的最终战之后，由于三个暗影之王尽皆死亡，与他们同体的圣光兄弟会三位创始人也相继死去，原本被封印在吸血鬼城堡中的恶魔“被遗忘者”开始复苏。受到“吸血鬼女王”的女儿劳拉召唤的加百列来到古老的城堡，试图在被遗忘者彻底复苏前将其击倒，不过这是由修会的三位创始人合力才能封印起来的强大敌人，而且只有恶魔才能够进入那个特殊的空间狭缝。劳拉让加百列喝干自己的血，她在结束了自己痛苦的同时，加百列也就此成为吸血鬼——这个为人类拼尽全部的英雄，最后还能舍弃的，只剩下自己的人性……

宅回首

栏目主持：胧月

前段时间抽空去了趟初中母校。自从毕业后十多年了，一直没回去过，到了之后发现变化非常大，曾经的前后校门都被封了，如今在学校的侧面新开了一个很大的校门，搞得我差点没找到。要说这么多年读书的经历中，初中可以说是我最享受的三年，既然难得回到母校，那么这次的“宅回首”就索性以校园为主题，带大家一起回顾那些似曾相似的校园吧。

虚拟校园何其多，问君喜欢那一座？

欢乐的校园

在ACG的世界里，欢乐、搞笑题材的作品比比皆是，其中不乏那些欢乐的校园。说到欢乐，首先蹦出来的竟然不是本人最喜欢的《幸运星》，而是在更早的时候看过的一部名为《阿兹漫画大王》的作品，下图中的高个子是2002年首届萌战亚军——大阪（本名春日部），而矮个子是年仅十岁就进入高中的天才少女美滨千代。动画中每个角色的性格都非常鲜明，并且集合了萝莉、御姐、天然呆、热血笨蛋、眼镜娘等宅男喜爱的属性，特别是大阪，似乎已经超越了天然呆，到达了真正呆的地步，也难怪她可以登上当年萌战亚军的宝座。在这之后的《幸运星》、《日常》等作品从某种程度上来说都有借鉴《阿兹漫画大王》的地方，这足以说明《阿兹漫画大王》的前瞻性和强大的影响力。想象一下，如果我们能处在一个有着各种不符合常人性格的女生每天都做出令人忍俊不禁的事情的班级里会是一件多么快乐的事，可能惟一遗憾的就是男生对于这一切只能远观不能亲身体验吧。

另一个有着强烈印象的作品是《超元气三姐妹》（本来还想写《花丸幼稚园》的，不过考虑到大多数人对于幼儿园的记忆可能太少，因此就跳过了），这是一部描写小学生活的作品，老大三叶有着强烈的控制欲和超S性格，老二双叶拥有怪力和超喜欢“欧派”，老三一叶的超级阴暗且超级喜欢片中片《正经战队》，这三个一点也不像三胞胎的姐妹处在同一个班级，注定了6年3班不可能过上平凡的日子。作为6年3班班主任的矢部智就比较悲剧了，每天都承受着要挟、暴力以及阴暗面的压力上着班，并且还不能对这群人小鬼大的家伙进行严厉的批评教育，我想长期下

来应该会得个抑郁症什么的吧。不过比起长相猥琐，走到哪里都会被警察误以为是犯罪分子的三胞胎的老爸来说嘛……可怜的老爸，您一路走来辛苦了。不知道看到这里的朋友，有多少人曾经就读于6年级3班呢？有没有遇到什么比较搞笑或者夸张的事呢？本人虽然没有读到3班，不过据说我们年级那个班上有很多混社会的，估计应该会很“有趣”吧。

其他的诸如《爱莎宝贝》、《濑户的花嫁》这类动画里的校园也是非常欢乐的，前者中虽然身为杀手的索妮娅非常危险，不过几乎只会找折部安奈的麻烦，所以我们可以安心地在座位上泡上茶，嗑着瓜子，看着索妮娅用着不同的方式虐待安奈；而在后者中，由于男主角满潮永澄招惹上了人鱼一族，导致学校里部分老师被人鱼黑社会的濑户豪三郎给换成了自己的人，好在这群人的主要目的只是想弄死满潮永澄，在不得罪黑社会老师的前提下还是可以比较轻松地欣赏全套“永澄逃命术”的。

▲这绝对是一群会让你神经衰弱的小学生。

危险的校园

校园是温馨、欢乐、学习知识的地方，但同时也有可能是危险的地方，本人所处的初中就曾经发生过老师打学生、学生打学生、学生打老师等不和谐事件，现实世界都已如此，在ACG的世界里就更是变本加利了。说到危险，首先想到的是《GTO》，不但老师是一位除了社会学较好，其他学问一窍不通的混混外，其班上更是有着一群存在各种问题的学生，今天来个寻死寻活、明天来个暴走族大闹校园什么的，就算你是正常人在这里也会被逼得不正常。虽说鬼冢英吉每次都凭借极其有创意的想法平息事件，虽说能和这样一个把学生的事情放在首位的老师称兄道弟是一大快事，但估计没多少人能撑过一学期吧……在《全金属狂潮》中，我们的相良宗介同学是一位非常优秀的佣兵，为保护千鸟要更是兢兢业业，甚至连上学都全副武装，这一来不但苦了小要，更是苦了在校的师生，因为你永远猜不到相良宗介会在什么地方设下陷阱，也许是打开了鞋柜、也许是打开一扇门，甚至有可能只是走到了一片相良宗介认为是禁区的地方……这已经不是身为其班上的同学感到危险这么简单的事了，只要身在此校园就随时有可能接受橡皮子弹、催泪弹等军用器械的洗礼，珍爱生命，远离阵代学园。

▲为了您的生命安全，只要发现相良宗介同学，请与他至少保持一公里的距离。

《凉宫春日的忧郁》这部经典作品相信看过的人不在少数，相信也曾有不少人幻想过能和凉宫春日等人处在同一平行世界吧，不过仔细想想这其实是一件很危险的事情，首先不说那整个世界都在凉宫大神的一念之间，单说凉宫春日那天马行空的想法和说做就做的性格，就注定是个麻烦的人物。要说建立个SOS团祸害一小群人也就算了，不过什么电脑社、棒球部可都被狠狠地蹂躏过，而且这位大神闹腾狠了学校的人遭殃，不闹腾了全世界的人可能就会遭殃，要是哪天阿虚突然生出了“老子不玩了”的想法，那所有的人估计都得玩儿完。

本人最近在游戏平台玩过的感触比较深的校园类作品是“《弹丸轮破》系列”，游戏的世界观和紧张刺激的辩论都让人印象深刻，当然最深刻的要属剧情了，然而最最深刻的就是……这游戏一直在死人啊！不遵守规矩被弄死，遵守规矩被弄死，最后找出了杀人真凶后还得死人，黑白熊你到底是想怎样？我想好好读书啊教练！打完这游戏后给我的感觉就是——当一个平凡的人其实也挺好的，千万不要太出众，否则就把你送到培养天才的学校去！

至于文字恋爱游戏里的校园在本文中没有提及，因为不管是原创还是非原创，以校园为题材的文字恋爱游戏绝对是大多数，这要真是细数起来那就太多了，相信游戏宅们早已在心中列出一长串的名单了吧。在最后呼吁一下大家有空回母校看看，那些青涩的回忆也许是你一生最珍贵的东西。

栏目主持：马修

玩游戏是一种休闲活动，既然是休闲，那么往往会被心情和时间所影响到兴致，对于很多步入社会而面临家庭责任和工作压力的成年玩家尤其如此，这样一来使得没有打完导致“烂尾”的游戏便也多了起来。本辑收录的，是一位工作三年的玩家的对自己一些烂尾游戏的回顾——其实不管打到怎样，游戏，玩得高兴就好。

文 我是穷人

那些年，我烂尾过的游戏

七月的某个下午，坐在没有空调且不透风的办公室，身体的温度和心里的烦躁同时肆虐。其实我应该感到庆幸，因为工程临近完工而不用在这见鬼的天气下面站在室外监督施工，算是不幸中之大幸。下午上班的路上，心中忽然升起一股莫名的伤感：“是啊，已经工作三年了。”看着身边刚毕业的公司新人们，仿佛看到了三年前的自己。把巡视工地的工作交给他们后，我就坐在办公室里翻着《掌机王SP》，看到“自由谈”里的文章，心里不由感叹现在孩子们丰富的物质生活和他们开明的父母，“学生们应该都放暑假了吧？”打开电脑上网，各个游戏网站趁着暑假开始为自己造势，一个接着一个地推出汉化游戏。看了一下七月八月的游戏发售表，不由想“宅男们又要过一个快乐而忙碌的暑假了。”游戏是密锣紧鼓地推出，我这个游戏口味比较杂的打工族只能抱怨时间不够。回想了一下，自己从拥有第一台掌机开始，就留下不少游戏坑，而随着拥有的掌机越来越多，被我烂尾的游戏也呈正比地增长——话说我烂尾了多少游戏啊？时间这么久远，要好好想想才行。

战场的女武神3

首先我想到的就是《战场的女武神3》，为什么我对这个游戏印象这么深？因为这个游戏被我多次拷进机器里但是没怎么玩，过后为了腾出空间又把它删了。来来回回几次都是这样，印象想不深都难。其实前作《王立士官学校》是我除了《怪物猎人》和《第2次机战Z》之外在PSP上花时间最多的游戏，游戏时间就超过一百个小时。

“《女武神》系列”作为典型的叫好不叫座游戏，2代的素质相当不俗，而我也被这种带有动作元素的策略游戏吸引，上手之后更是一发不可收拾。多种多样的战车装备和武器图纸满足了玩家的收集欲望，武器开发素材和角色兵种升级证件的设定也使游戏带有“刷刷刷”的属性。我曾经为了让我喜爱的角色升级兵种，连续刷了十个小时的证件，虽然会有小许枯燥，但刷到需要的证件的那种成就感不亚于刷到天鳞。游戏主线剧情虽然有点“例牌”，但由于游戏角色众多而且各自拥有独有的负面技能，而为了将其转化为正面技能就必须进行各个角色的独

 本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

立支线剧情，反而令游戏角色的人格鲜明起来。男主角自带的主角光环（高血量和可以转化为任何一种兵种）和上场人数的限制也让排兵布阵多样化。我记得当时这个游戏还没有汉化的时候，作为一个日语盲，我居然没有跳过任何剧情，而是通过动画、图文和声优们的演绎去感受剧情。前作素质如此之高，那么续作就肯定会受到系列FANS的关注！

然而《战场的女武神3》我只玩了第一章，可能我并无资格去评论这个游戏的优劣，只是觉得3代虽然把前作的优点继承下来，可能是因为游戏的难度提高了（个人感觉）让我失去了前作冲入敌阵爆头的快感而对这款游戏热情大减。游戏好，但缺少了让我砰然心动的感觉和怀念的味道，可能是我烂尾了这个游戏的原因。

第2次超级机器人大战Z 再世篇

在我之前的投稿里面就说过，我的《第2次Z 再世篇》处于烂尾状态，原因就是前作《破界篇》我玩了九周目，使我对《再世篇》暂时失去了攻略的动力。出于作为一个机战玩家的习惯性思维，再加上《破界篇》作为PSP上第一款原创机战的头衔，在游戏发售前我就抱有很大期望。游戏发售后我就把所有时间和精力投入到《破界篇》的攻略中，而为了通过所有分支路线和使用15段改造通关，前前后后通了四次关。到NGBI后来放出《再世篇》相关消息，了解到《再世篇》能够继承《破界篇》最多10周目通关的金钱（大概两百万），为了《再世篇》的良好开局，我又硬着头皮打到了九周目，实在没动力进行第十周目了，心想少十万就少十万吧，等到《再世篇》耐心一点多S/L几次就能把钱赚回来了。到后来知道那个刷钱BUG，我真有把PSP摔个几十次的冲动……

回想起来，其实还真没什么必要去把这个游戏玩那么多次。作为《机战》诞生二十周年的作品，说《第2次Z》是目前“《机战》系列”中最经典作品的话估计很多《机战》老玩家不会认同，顶多只能说NGBI把这款作品设计得不过不失吧。要真想体验所有支线和15段改造，顶多四周目就能把所有的事情干玩。至于金钱继承，不说那个刷钱BUG，之前那两百万也就仅仅够在《再世篇》把一台机体改满，作用也不大。而且我玩《机战》有一个习惯，就是在一周目游戏初期我基本什么钱都不用，因为不知道哪部机体会一直使用而不更换改进机，如果贸然把资金投入一部机体而后面有更强力的改进机那就跪了（本来一周目的资金就不足以把所有主力机体都改满），还好《第2次Z》的改进机会可以让他我继承之前的改造进度。

我总觉得《第2次Z》的受关注程度这么高是因为系列第一次在PSP推出原创作品。一款拥有固定玩家群体的游戏第一次登陆某个游戏平台总会受到关注，而部分玩家由于自己喜爱的机器人动画参战而对这种关注起到推波助澜的作用，这个从《破界篇》的游戏销量上可以看出，而我自己也是被这种氛围所带动，在游戏初期我没有客观地去了解这个游戏，只是一味地攻关。每天在论坛看其他玩家的进度，生怕自己会落后于人。随着游戏的深入，我慢慢看到了一些不足，游戏难度不高这种老生常谈我就不说了，毕竟NGBI也有扩大玩家群体的考虑，但是获得熟练度的条件过于单一就是制作组的不对了。而到《再世篇》的时候，虽然难度和熟练度有一定程度的改进，但对于一个经过九周目游戏、对前作系统基本摸透的我来说，《再世篇》那几乎照搬的系统只能加大我的审美疲劳，被我烂尾也就变得理所当然了。在摆脱这种疲劳感前，估计烂尾期还要持续一段时间。如果我懂日语，我还可能会为了了解续作剧情而去攻关，可惜我是一个日语盲……

梦幻之星 携带版2

有一款游戏，它和它的加强版都被我烂尾了，而且还是同一个地方烂尾的，这个游戏叫做《梦幻之星 携带版2》。1代我没

玩过，因为貌似游戏的评价不高。2代在推出之前既是游戏素质的提高也是乘着《怪物猎人 携带版》带来的四人联机动作游戏热潮受到了不少关注，我也跟风下个试玩版玩玩，感觉不错。正式版由于系统原因不能第一时间玩，后来游戏通过升级系统解决游玩的问题，我就立马升级新系统。还记得那是一个冬天的早上，我早早就在电玩店门前等着，就是为了尽快升级新系统，但是那坑爹的老板硬是差不多中午才开门，我整个人差不多都冻僵了。游戏攻关非常顺利，偶有阻碍只要稍微动动脑筋就能通过。不过后来打到第六章就打不下去了，后来的加强版也是在这个地方烂尾的。不是卡关，《梦幻之星》的难度不算高。主要是这个游戏在发售前大力宣传的四人联机我基本没有体验到。那个时候PSP玩家联机一般都是联《MHP2G》，《梦幻之星》基本是无人问津。上盟区是可以联，可是《梦幻之星》联机使用的是动态SSID，在万恶的盟区是要VIP才能绑定SSID，否则无法联机。作为穷人的我只是普通用户，当然不能享受这种待遇了（其实我是懒得去申请网银）。而《梦幻之星》用盟区联机还有BUG，三人以上联机会特别卡，而面联就不会出现这种情况。这样令我的联机体验降低不少，我最终厌倦了一个人带着无脑的NPC去攻关，也就搁置了。现在想想也挺可惜的——一款好的作品我却没有把它完成。

口袋妖怪 黑·白

在被我烂尾的游戏中，《口袋妖怪 黑·白》对我来说比较特殊，其实这款游戏我是通关了的，二周目也通了，之所以说它也是被我烂尾的游戏是因为我没有完成精灵图鉴。作为一款收集育成游戏，我个人觉得通关其实是次要的，收集精灵和养成才是乐趣的根源。尤其是捕获特殊精灵，那种无与伦比的成就感，其他类型的游戏很难带来。不过由于各种原因，我一直无法完成图鉴，最令我觉得不服气的就是那些只能在日本才能享受的特殊配信，那些精灵捕获不了。而有些怪物则需要交换才能获得也让我很无语，在这个被四人联机游戏类型深深影响的三级城市，我见过的NDS不超过10台，就更不用说玩《口袋妖怪》的人了，到现在还是这种情况——在这里我必须诅咒一下Pokemon：你搞这种什么坑爹的设定啊。

有人估计会说，你这么纠结干嘛，直接用金手指把所有怪物调出来不就行了吗？如果这样的话，估计我不会去玩《口袋妖怪》，连最基本的乐趣都被作弊夺去了，还玩来干嘛？类似的情况也出现在我正在玩的《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D》上，某些怪物只能在日本本土配信——SE你让我这种穷人情何以堪？在没有邂逅通信条件的情况下，我硬是通过上班时抖腿获得了五十次邂逅通信机会（本作在没有邂逅通信到其他玩家的情况下，每走3000步可以获得一次邂逅通信对战SP人物的机会，50乘以3000，你们懂的），就是为了获得摩托车女孩这个怪物，希望SE发发慈悲把这些怪物弄成通过Wi-Fi礼物战就能获得，不要让我把这个游戏也烂尾了……

正版也烂尾

玩了这么多年的游戏，烂尾了的何止以上这些。虽然如此，但是我并没有像其他人说的那样，因为年纪增长而对游戏产生了厌倦。每次我玩上我喜爱的游戏，心里面还是能体会到那种感动，或者说是冲动，让我很快就投入到游戏之中。很多玩家和我说过他们都有各自烂尾的游戏，主要原因是因为破解游戏免费，即使烂尾了也觉得没什么大不了。不过即使是我已经开始玩正版游戏，我发现被我烂尾的游戏还是在不断增加中（家里的正版盒子越堆越高，而且我还不喜欢卖游戏）。但现在在选择游戏上会理性很多，当我对一款已经公布了的游戏产生兴趣，会关注有关这款游戏的后续报道，了解这款游戏的系统和基本内容，到发售前再考虑一下我到底有没有这个时间和动力把这个游戏通关，不要浪费好的游戏。每念及此，我总是会心一笑……

“林工，下班了，一起去吃个饭吧。”面对施工单位人员的饭局邀请，我找了一个拙劣的推脱借口：“不了，改天吧，老婆在家煮好饭等我回家呢。”其实我老婆根本不会煮饭，我只是想快点回家把那些游戏坑填了而已……

玩家点评

3DS　新·超级马里奥兄弟2

厂商：Nintendo　类型：ACT

评论人：赛伯拉斯　评分：9

拿到游戏时，发现包装盒上整齐地排列着的金币和路易手中捧着的金币，都在透露着一个信息：本作，不差钱。

进入游戏，一阵清新之感扑面而来，《马里奥》特有的轻松音乐萦绕耳边，倍感亲切，在水中声音的不透彻感以及在地下的回音都让玩家感觉身临其境。而在得到本作特有道具黄金花的时候，音乐更是会变得有如八音盒一样清澈、清新。游戏整体画面仍为细致的2D，细致到我们可以看清水中的波纹、墙壁的纹路以及马里奥的表情。

而进入各个关卡，本作不差钱的特点便体现出来：游戏中踩到特定位置就会出现的金币、黄金花的点石成金、套在马里奥头顶不断出金币的砖块以及通关后马里奥抱着碧奇公主在草原上吃金币等等。由于每100枚金币加1条命，也可以说本作是因为不差钱所以不差人，这也降低了游戏的难度。

最后要说的是本作的缺点：短。笔者拿到游戏本以为仍是八大世界，玩过后才发现只有六大世界，即便有了金币冲刺模式，也只是增加了挑战性而已，希望任天堂在以后能提供更多的新关卡来下载。

PSP　大众网球 携带版

厂商：SCEJ　类型：SPG

评论人：玮园长　评分：8.5

作为一款休闲类的运动游戏，本作有着良好的手感和丰富的隐藏要素。游戏提供了十多个小时的主线剧情，可谓十分厚道。而十多个特色鲜明的人物中，还有《大众高尔夫》、《杀戮地带》等人物客串，有说不出来的欢乐。每个场地的小机关以及随比赛进行时场边观众所作出的不同反应，就很能体现出细节上的诚意。值得一提的是，本作的服装搭配异常丰富，至于是追求能力加成还是追求酷炫帅气，是很让玩家纠结的。本作通关也只是一个新的开始，勋章系统才是谋杀游戏时间的利器。对于初次接触网球游戏的玩家来说，游戏提供的简单难度可谓十分人性化。而支持对战和双打的两种联机模式，更能让玩家和朋友一起来体验游戏的乐趣。另外，由于有官方中文版，国内玩家连语言问题都不用担心了。

尽管本作没有《VR网球》那种真实的球员，也没有《网球王子》那种华丽的必杀，但本作仍凭借其轻松欢乐的气氛和易上手等特点拥有着不俗的口碑和人气，强烈推荐给喜欢休闲游戏和运动游戏的玩家。

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

做攻略时打得想摔机的《终极军团》最高难度任务，后来买了PS3版以后，跟其他随便搜到的玩家联机，竟然很轻松就过了。果然三倍火力打起来就是不一样。不过也托做攻略的福，让我PS3版只进行到EP3末期的存档，也能挑战EX任务拿全奖章。

3DS 日版

终极军团

エクストルーパーズ

●密码

在各个基地调查大厅中央的人型AI美少女，在下分选项中选择シ–クレットコ–ド，然后输入密码，就能获得对应的各种道具。目前已知的密码如下：

密码	类型	名称
240325	素材	金块（中）
822419		金块（大）
571006		金块（特大）
729443	服装	レウスシリ–ズ装备
932571		ジョイサウンド战斗服
486290		ケロロファイアジャケット
070682		プラチナア–マ–
697834		电击ライダ–ス
258104		ハギとこTシャツ
632798		スカルバイカ–
941342		ウイングミリタリ–
163489		スタ–スポ–ティ–
002040		キャラクタ–メガネ（可以在衣装界面下按X键装备）
565656	副武器	プラズマボマ–设计图
014193	料理	“饺子の王将”の饺子
390184		オロナミンC

●男子洗手间的传闻

一直不停进入每个基地的男子洗手间，听完所有的传闻后（大约十次以上），可以获得素材。アドバンスベ–ス是“紫矿石”，フロンテイアベ–ス是“翠矿石”，テックベ–ス是“黄玉”。

●规格外武器

通关后才能获得的冰属性卫星炮デスブリンガ–完全是超脱游戏规格外的武器，在这款以杀BOSS为一大重心的游戏中，它几乎无视属性的克制，对绝大部分BOSS有着一击必杀的威力。不过全改造后依然需要24秒装弹

时间是其惟一的弱点，那么如何提高其命中率就是一大课题。以下就是对大型BOSS的デスブリンガ–攻击时机推荐。

ドンゴ系：中距离诱发滚动，快速回避后直接轰。

クラッティス系：在下腹部攻击至发怒咆哮，原种和金属系在其咆哮结束前一刻回避到侧面瞄准，等它乱舞停下的瞬间发射；炎系在其咆哮结束前一段时机回避到侧面，避开吐息后直接发射即可。

ガルドロック系：锁定尾部核心后随时。

ウンディ–プ成体：从地下钻出来竖着站立的时候，无论头部还是尾部。

エイクリッドX：三连击咆哮、放电、冲撞、曲线跑后的硬直都可以。

VS机甲：回避其导弹之类的远程攻击后发射，自身也上前引诱一下，不要让它离开攻击范围内。

3DS 日版

口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫

ポケモン不思议のダンジョン ～マグナゲートと∞迷宫～

●合流心得

用最少的道具来无限次召唤走散的同伴。迷宫冒险中，除非是敌我强度差异过大，否则同伴一旦走散经常会很危险。あつまれだま（集合之玉）虽然能把走散的同伴召唤回身边但毕竟是一次性物品，带多了会占用有限的背包空间；而ごうりゅうマント（联合斗篷）虽然能让装备了的同伴走散后立刻回到身边，但没有其他能力加成不说，队伍中大体型精灵多的话还会经常由于队伍太长而传送频繁、导致无法快行。笔者的心得是干脆不带集合之玉，只带一个联合斗篷，而同伴们都各自装备其他作用的道具。一旦同伴走散后需要召唤到身边，就立刻给该同伴装备上联合斗篷，同伴就会立刻回到身边来。节省背包空间的同时也避免同伴因离队而发生意外。

PSP 日版

假面骑士 超巅峰英雄

假面ライダー 超クライマックスヒーローズ

●密码

在スーパーヒーローズモード下，选择パスワード，输入以下密码，将会追加新的任务。

密码	场地	追加任务	战斗角色
龙骑、ウィザード、アギト、キバ、オーズ、电王	海岸	“鬼励”	メテオvs斩鬼
キバ、フォーゼ、电王、ディケイド、カブト、アギト	スタジアム	“似て非なるもの”	ファムvsリュウガ
龙骑、クウガ、ディケイド、アギト、ブレイド、キバ	废工场	“恶の警官を倒せ！”	アクセル&G3–Xvsシザース
ダブル、オーズ、ウィザード、电王、キバ、フォーゼ	地下驻车场	“キングと弟”	サガvsパンチホッパー
ウィザード、カブト、电王、响鬼、ディケイド、ファイズ	高架下	“响鬼と炎龙”	响鬼vs龙骑
ディケイド、ダブル、オーズ、フォーゼ、ウィザード、电王	地下驻车场	“总监？”	アギトvs1号
ファイズ、电王、ダブル、ウィザード、ディケイド、クウガ	スタジアム	“白き王 VS 金色の王”	サガvsブレイド
クウガ、オーズ、ブレイド、カブト、アギト、ウィザード	スタジアム	“不死鸟现る”	电王vsオーディン
ファイズ、カブト、オーズ、电王、フォーゼ、クウガ	风都	“やっぱり助け合い”	オーズvsエターナル
ダブル、ウィザード、アギト、电王、オーズ、ディケイド	ショッピングモール	“绝・叫・注・意”	フォーゼvsG3–X

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

《元堂守传说》两度延期，总算又把发售日定在了12月27日，能赶在年内出掉。PSV大受瞩目的合作狩猎类动作游戏《灵魂献祭》将在明年3月7日面世。各平台从年底到春天期间既定发售日的游戏阵容都不算强大，这也与日本临近新年较有关系，希望在元旦的一周后，能有更多新作公布。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年12月			
20日	我是航空管制官 机场英雄3D 成田 with ANA	ぼくは航空管制官 エアポ-トヒ-ロ-3D 成田 with ANA	Sonic Powered	SLG	5090日元
20日	时髦又可爱 与小狗一起玩吧！海篇	オシャレでかわいい 子犬と游ぼ！ -海编-	MTO	SLG	5040日元
20日	尖帽子与魔法小镇	とんがりボウシと魔法の町	Konami	ETC	4980日元
20日	调色板 七彩咖啡厅	アクリルパレット～彩りカフエ・cheers～	Klon	ETC	5040日元
20日	工作主题公园2	おしごとテ-マパ-ク2	Culture Brain	SLG	5040日元
27日	幻想生活	ファンタジ-ライフ	Level-5	RPG	5800日元
27日	雷电十一人1・2・3 元堂守传说	イナズマイレブン1・2・3！！ 元堂守传说	Level-5	RPG	5800日元
未定	旋转飞溅（e商店下载）	ぐるっと スプラッシュ！	Nintendo	ACT	售价未定
未定	僵尸终结者（e商店下载）	ゾンビスレイヤ-	Cyberfront	ACT	700日元
未定	女剑士茜（e商店下载）	女剑士アカネ	Cyberfront	ACT	700日元
未定	乔尼功夫（e商店下载）	ジョニ-カンフ-	Cyberfront	ACT	700日元
		2012年冬			
未定	苍翼默示录 克隆幻影（e商店下载）	ぶれいぶる- くろ-んふぁんたずま	Arc System Works	ACT	售价未定
未定	脱出冒险 魔女馆驿（e商店下载）	脱出アドベンチャ-魔女の住む馆	Arc System Works	AVG	售价未定
		2013年2月			
7日	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	ドラゴンクエストVII ～エデンの战士たち～	Square Enix	RPG	6090日元
21日	魔笛 初始的迷宫	マギ はじまりの迷宫	NBGI	A・RPG	5800日元
28日	龙珠英雄 终极任务	ドラゴンボ-ル ヒ-ロ-ズ アルティメットミッション	NBGI	TAB	5800日元
未定	柏青哥天国3D 豪华海物语 职业柏青哥风云录・花 孤岛的赌徒	パチパラ3Dデラックス海物语 ～パチプロ风云录・花 孤岛の胜负师たち～	Irem	SLG	6090日元
未定	触摸侦探 滑子菇大繁殖	おさわり探偵 なめこ大繁殖	Success	PUZ	3990日元
		2013年3月			
7日	哆啦a梦 野比太与秘密道具博物馆	ドラえもん のび太とひみつ道具博物馆	Furyu	AVG	5229日元
未定	怪物猎人4	モンスタ-ハンタ-4	Capcom	ACT	售价未定
		2013年春			
未定	冬宫哥特 3DS混合版 沃尔姆・扎基尔与暗之仪式	エルミナ-ジュ ゴシック 3DS REMIX ～ウルム・ザキ-ルと暗の仪式～	Starfish	RPG	售价未定
未定	超速变形伽罗Z（暂名）	超速变形ジャイロゼッタ-（暂名）	Square Enix	TAB	售价未定
未定	朋友聚会（暂名）	トモダチコレクション（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	卡片战斗先导者 奔向胜利	カ-ドファイト！！ヴァンガ-ド ライド トゥ ビクトリ-	Furyu	AVG	5229日元

近期焦点

AKB1/149 恋爱总选举

12.27 ◆NBGI◆AVG◆7329日元 PSP/PSV 期待度 A

以日本人气女子组合AKB48为题材的妄想恋爱游戏第三作，游戏的设定是一开始AKB的成员都喜欢上了玩家，玩家需要甩掉其他人，和自己心仪的成员达成圆满结局。这次不仅AKB48，作为姐妹组合的SKE48、NMB48和HKT48也会登场，可攻略成员人数多达149人。除了PSP版外，这次还增加了PSV版本，高解析度下让恋爱妄想体验更加逼真。

幻想生活

12.27 ◆Level-5◆RPG◆5980日元 3DS 期待度 A

丰富多彩的职业是本作最大的特色，包括厨师、木匠、渔夫等有趣的职业，让人十分期待以不同的职业进入游戏所能体会到的游戏内容的差异。游戏的自由度非常高，能够自由布置自己的房间、决定每天要做的事情。本作还支持3人联机，可以和朋友一起在幻想的世界里冒险。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年12月			
20日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	AVG	7329日元
20日	使命召唤 黑色行动 解密	Call of Duty: Black Ops Declassified	Activision	FPS	6090日元
20日	数学力王 初级 中1水平	数学力王 初级 中1レベル	Media–5	ETC	4800日元
20日	数学力王 中级 中2水平	数学力王 中级 中2レベル	Media–5	ETC	4800日元
20日	开箱大作战（PS商店下载）	箱！ –OPEN ME–	SCEJ	PUZ	1500日元
20日	天使附体的少女（PS商店下载）	天使凭きの少女	Daidai	AVG	1800日元
26日	绘画频道 新・颜料公园（PS商店下载）	えちゃんねる ~ NEW ペイントパ–ク ~	SCEJ	ETC	500日元
		2012年内			
未定	终极地带 HD版	ゾ–ン オブ エンダ–ズ HD エディション	Konami	ACT	售价未定
未定	网页三国志 NEXT	ブラウザ三国志 NEXT	Marvelous AQL	SLG	免费
未定	瑞奇与叮当 全面突击	Ratchet&Clank: Q–force	SCE	ACT	售价未定
		2013年1月			
17日	WRC 3 FIA 世界汽车拉力锦标赛	WRC 3 FIA ワ–ルド ラリ–チャンピオンシップ	Cyberfront	RAC	7140日元
24日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川Games	AVG	6804日元
24日	恶魔之眼	デモンゲイズ	角川Games	RPG	6090日元
24日	限界凸骑 怪物卡片对决	限界凸骑 モンスタ–モンピ–ス	Compileheart	TAB	7140日元
31日	瓦尔哈拉骑士3	ヴァルハラナイツ3	Marvelous AQL	A・RPG	6090日元
31日	战极姬3 割裂天下的光与影	战极姬3 ~ 天下を切り裂く光と影 ~	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
		2013年2月			
7日	三国志12	三国志12	Koei Tecmo Games	SLG	8190日元
14日	寂静岭 回忆之书	サイレントヒル ブック オブ メモリ–ズ	Konami	ACT	5980日元
28日	忍者龙剑传 Σ2 加强版	NINJA GAIDEN Σ2 Plus	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
28日	梦幻之星在线2	ファンタシ–スタ–オンライン2	SEGA	MMO	免费
28日	闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	闪乱カグラ SHINOVI VERSUS –少女达の证明–	Marvelous AQL	ACT	6980日元
		2013年3月			
7日	灵魂献祭	SOUL SACRIFICE	Marvelous AQL	ACT	5980日元
14日	斯坦因之门	シュタインズ・ゲ–ト	5pb.	AVG	7140日元
14日	斯坦因之门 比翼恋理的爱人	シュタインズ・ゲ–ト 比翼恋理のだ–りん	5pb.	AVG	6090日元
20日	死或生5	デッド オア アライブ 5プラス	Koei Tecmo Games	FTG	售价未定
28日	胧村正	胧村正	Marvelous AQL	A・RPG	4980日元
未定	圣魔导物语	圣魔导物语	Compile Heart	RPG	售价未定

PlayStation Portable

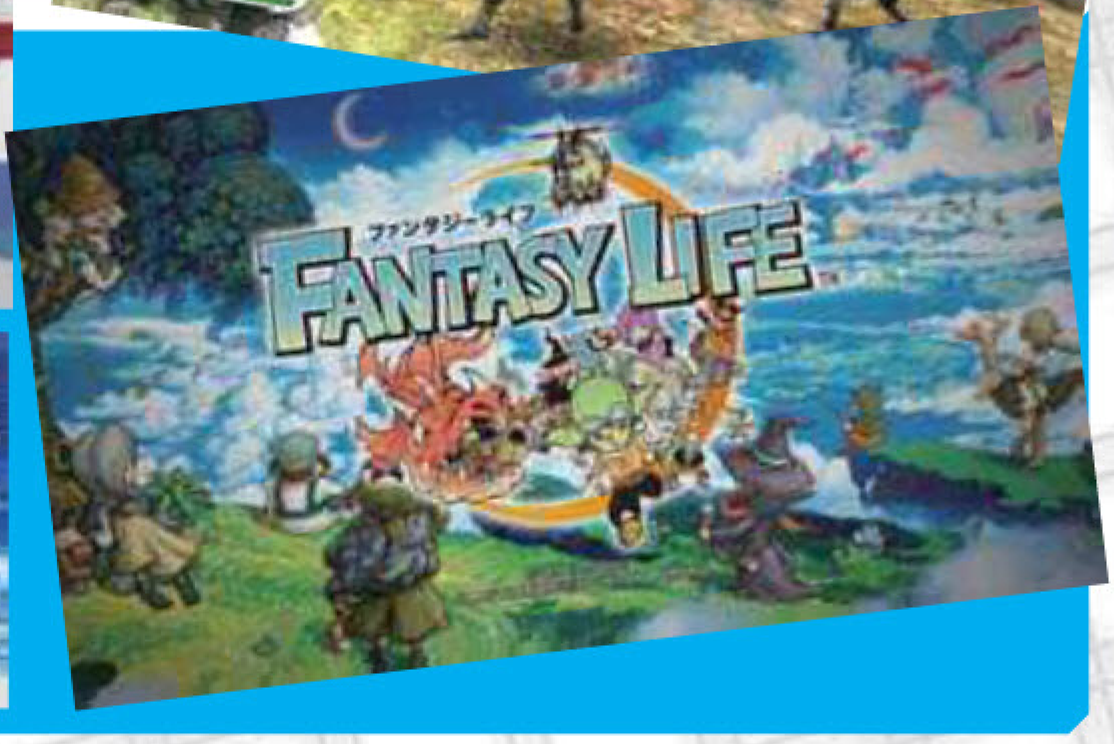
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年12月			
20日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	AVG	7329日元
20日	东京山手线男孩 携带版 甜心牛奶	TOKYOヤマノテBOYS Portable HONEY MILK DISC	5pb.	AVG	5040日元
20日	海贼王 冒险黎明	ワンピ–ス ROMANCE DAWN 冒险の夜明け	NBGI	RPG	5980日元
20日	钻石国的爱丽丝 精彩奇妙世界	ダイヤの国のアリス ~ Wonderful Wonder World ~	QuinRose	AVG	6300日元
20日	阁楼彼女	屋根里の彼女	GN Software	AVG	6279日元
20日	离水平线还有多远 原点航班	水平线まで何マイル? –ORIGINAL FLIGHT–	Alchemist	AVG	7140日元
27日	黄昏的禁忌之药 携带版	黄昏のシンセミア PORTABLE	Cyberfront	AVG	6090日元
		2013年1月			
17日	数码宝贝大冒险	デジモンアドベンチャ–	NBGI	RPG	6280日元
24日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川Games	AVG	6279日元
24日	银魂双六	银魂のすごろく	NBGI	TAB	6280日元
31日	加速世界 加速顶点	アクセル・ワ–ルド –加速の顶点–	NBGI	SLG	6280日元
31日	恋爱0千米 携带版	恋爱0キロメ–トル Portable	Alchemist	AVG	7140日元
31日	机装猎兵EX	机装猎兵ガンハウンド EX	G.rev	ACT	5229日元
		2013年2月			
7日	英雄VS	HEROES' VS	NBGI	ACT	6280日元
21日	Fate/新章 CCC	フェイト/エクストラ CCC	Marvelous AQL	RPG	6279日元
21日	魔法与科学的群奏活剧	とある魔术と科学の群奏活剧	NBGI	AVG	6280日元
21日	甜点王国 携带版	デザ–ト・キングダム ポ–タブル	Idea Factory	AVG	5040日元
28日	光明之舟	シャイニング・ア–ク	SEGA	RPG	6279日元
28日	境界线上的地平线 携带版	境界线上のホライゾン PORTABLE	角川Games	RPG	6279日元
28日	迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印	ダンジョントラベラ–ズ2 王立图书馆とマモノの封印	Aquaplus	RPG	6090日元
		2013年3月			
7日	天高云淡 携带版	空を仰ぎて云たかく Portable	Cyberfront	AVG	6090日元
7日	英国侦探神秘事件	英国探侦ミステリア	Marvelous AQL	AVG	6279日元
14日	刀剑神域 无限之刻	ソ–ドア–ト・オンライン –インフィニティ・モ–メント–	NBGI	RPG	6090日元
28日	Megpoid 音乐游戏	Megpoid the music	Paraphray	MUG	6090日元

DVD光盘

内容导视

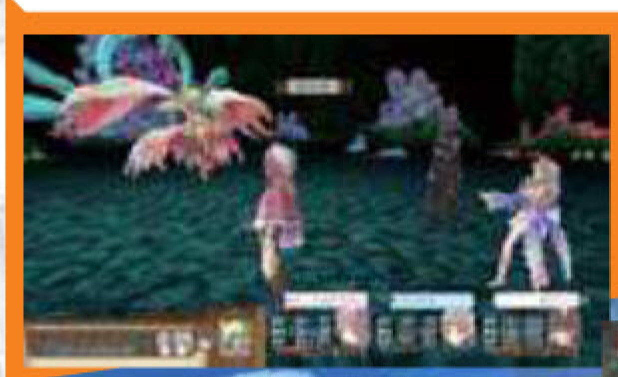
游戏展望台

瓦尔哈拉骑士3
魔法与科学的群奏活剧
数码宝贝大冒险
英雄VS
海贼王 冒险黎明
黄昏的禁忌之药 携带版
刀剑神域 无限之刻
尖帽子与魔法之镇
幻想生活
恶魔城 暗影之王 命运之镜
超级机器人大战UX



新作特搜队

雷顿教授对逆转裁判
纸片马里奥 超级贴纸
口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫
特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2



《拉与落》视频攻略（上）
1～80关全关卡视频解析

喧闹游园

——苹果设备上的《塞尔达传说》

劲作直击

——终极军团

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《纸片马里奥》的演示中，马里奥第一场战斗的敌人有几名？

A：1名　B：2名　C：3名

capdase psv
硅胶边框套装

3名

いくぞ!!
オオ

口袋玩家 VOL.61

《口袋妖怪》的专门志，收录游戏、动画、漫画、卡片、周边、故事……尽在其中！

劲作攻略

口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫

系统详解、一二周目剧情攻略、口袋乐园建设攻略、道具资料……助各位的迷宫探索之旅一臂之力！

专题企划

第一世代的剧场版与衍生剧（上）

这里为大家带来第一世代的剧场版及相关作品，本辑收录跨越整整三部作品的超梦篇章、《露琪亚爆诞》以及相关的短片。

研究所

口袋妖怪详尽分析——属性专题之地面系

尼多王、隆隆岩、嘎拉嘎拉、地豚、念力土偶、海蛞蝓，一起来研究这些大地的精灵们的战术！

光盘收录

《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》试玩、《宠物小精灵BW》第二季中文字幕动画。

附送精美赠品：
2013年《口袋妖怪》主题年历

已上市 各地报刊亭有售

大抽奖继续进行！ 抽奖继续进行，本辑依旧有正品口袋玩偶等你来拿！

PSV专辑 VOL.4

大16开208页+影像DVD光盘

收录攻略

特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2
伊苏 塞尔塞塔的树海/刺客信条Ⅲ 自由使命
使命召唤 黑色行动 解密
小小大星球/街头霸王对铁拳
索尼全明星大乱斗/信长之野望 天道 威力加强版
DJMAX Technika Tune/维京海盗大战
世界拉力锦标赛3/纸盒战机W/涂鸦小子
FIFA13/极品飞车 新・最高通缉/间谍猎手
火箭鸟 铁汉雄鸡/初音未来 女歌手计划f/灾厄 重生
……

实用与收藏兼备的
PSV权威杂志
现正火热制作中

2013年1月上旬 上市

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：18元